PLANETstation

Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE

ESPECIAL VERANO

AGOSTO/SEPTIEMBRE

POR SÓLO 2,98 EUROS

VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

REPORTAJE ESPECIAL Y ENTREVISTAS

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE Y SPIDER-MAN

DOS GUÍAS DE LUJO

DEL PÍXEL AL CELULOIDE

EL CINE SE ACERCA AL VIDEOJUEGO

COMMANDOS 2

NUEVE DEL PATÍBULO

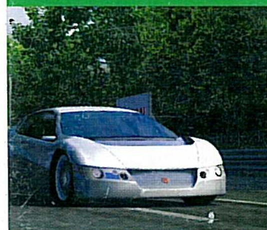
¡¡¡SORTEAMOS!!!

15 GT CONCEPT 2002
20 BRITNEY'S DANCE BEAT
2 FIGURAS DE SPIDER-MAN

NÚMERO 45 | ESPAÑA 2,98 EUROS



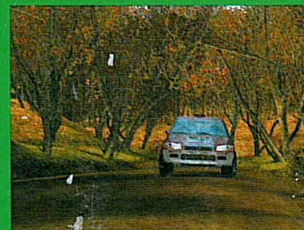
editorial aurum



GT CONCEPT 2002: TOKYO-GENEVA
REGRESA EL REY DE LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN



WINNING ELEVEN 6
EL MEJOR FÚTBOL DE KONAMI VUELVE A RECLAMAR SU CETRO



V-RALLY 3
EL ESTRENO DE LA SAGA EN PS2 PONE LA BATALLA DE LOS RALLIES AL ROJO VIVO

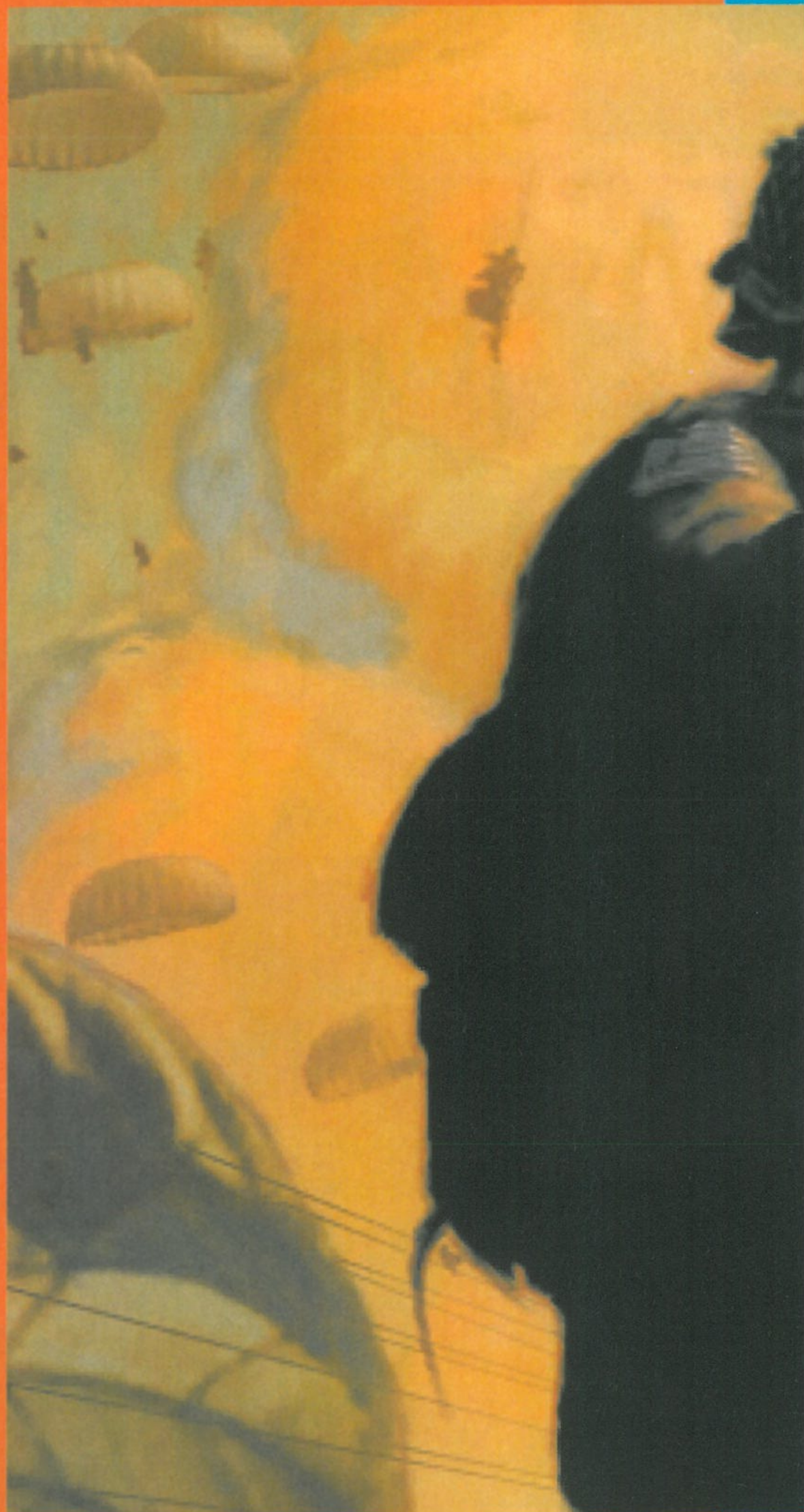
DESPEGUE

Al fin llegó el verano. La Redacción en pleno de *PlanetStation* está en estos momentos recogiendo sus bártulos para marcharse de vacaciones mientras suenan de fondo los *Torero*, *Aserejé* y *Ave María* de turno, pero antes os hemos dejado preparado un especial veraniego de los que hay que enmarcar. Un reportaje sobre el pasado, presente y futuro del desarrollo de videojuegos en España, juegos como *Commandos 2*, *Winning Eleven 6*, *Medal of Honor: Frontline* o *GT Concept 2002* y un especial sobre las numerosas adaptaciones al cine de videojuegos que nos esperan son contenidos como para llenar todo un verano de siesta, playa y torneos pachangueros de fútbol. Que lo disfrutéis.

planet@ed-aurum.com



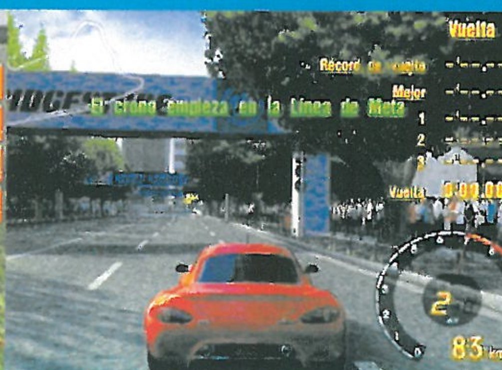
PLANETSTATION 45 AGOSTO/SEPTIEMBRE 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isam Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García, Joaquím Guardiola Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98



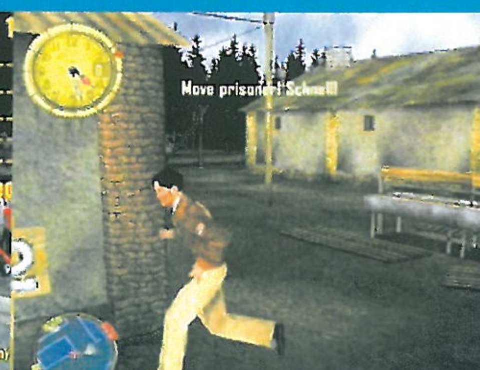
26 COMMANDOS 2 **30** WINNING ELEVEN 6







Vuelta
Récord de vuelta
Mejor
El crono empieza en la Línea de Meta



Move prisoner! Schnell!

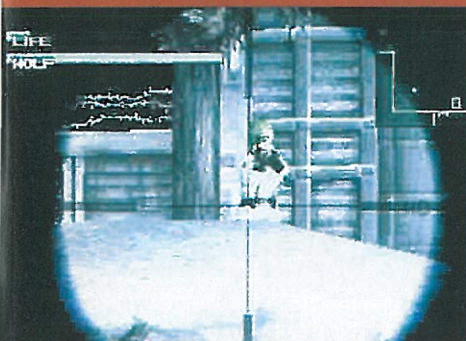
NUEVA POLÉMICA POR UN ESTUDIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

TRAS EL DEBATE POR EL USO DEL *DIAZEPAM* EN *METAL GEAR SOLID* O LA SUPUESTA INFLUENCIA NOCIVA DE *FINAL FANTASY VIII* EN UN CHICO QUE ASESINÓ A SU FAMILIA, UN ESTUDIO VUELVE A PONER DE ACTUALIDAD A LOS VIDEOJUEGOS



Un año más tenemos aquí el verano y con él nos llegan toda una serie de estudios a los que los medios de comunicación se agarran para llenar unas cuantas páginas en vacaciones. Esto no tendría mayor trascendencia si no fuera porque esta vez el estudio trataba sobre los videojuegos y, como suele ocurrir, algunos medios han aprovechado para volver a cargar tintas contra lo que consideran un peligro para la juventud, a pesar de que los datos del estudio simplemente ofrecen una radiografía de las características y opiniones de los jugones de este país.

El estudio en cuestión se llama *Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos* y ha sido realizado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción en colaboración con el Instituto de la Juventud y la Obra Social de Caja Madrid. Las conclusiones principales son que un 58,5% de los adolescentes entre los 14 y los 18 años encuestados son jugadores habituales, lo que da una visión de lo importante que empieza a ser este mundillo en nuestra sociedad. Y dentro de este tanto por ciento, sólo un 15% dedican a jugar más de dos horas diarias. Habría que ver cuanta gente ve más de dos horas seguidas la televisión sin que nadie se rasgue las vestiduras, pero de todas formas muchos medios no han dudado en utilizar la palabra "enganchados" con todo lo que ello conlleva de una forma bastante gratuita.





Por supuesto, el abuso de los videojuegos no es precisamente positivo, y por ello la mayoría de los encuestados reconocen haber tenido algún tipo de problema familiar o escolar por culpa de jugar demasiado. Sin embargo, por mucho que se haya destacado que un 21,4% de los encuestados haya reconocido tener problemas escolares causados por los videojuegos, no hay que olvidar que casi un 60% de ellos ha asegurado que esta actividad no les causa ningún problema. Lo mismo sucede con el machismo. Titular que los videojuegos "fomentan el machismo" es fácil, pero no es menos cierto que muchas otras actividades están dominadas por hombres (el fútbol, sin ir más lejos) y no por ello se afirma infundadamente que fomentan el machismo.

Sin embargo, algunas de las conclusiones positivas del estudio no han tenido precisamente tanta repercusión como las negativas. Por ejemplo, se desmiente que los videojuegos generen violencia, ya que los encuestados afirman que si una persona se comporta violentamente no lo hará por jugar, si no por sus condiciones previas. Incluso el tipo de juego preferido es el deportivo y los del género 'combate' son los que aparecen en tercer lugar. Además un tanto por ciento muy elevado juega con amigos, así que no parece que esta actividad genere aislamiento social.





UN 58,5% DE LOS ADOLESCENTES ENTRE LOS 14 Y LOS 18 AÑOS ENCUESTADOS SON JUGADORES HABITUALES, LO QUE DA UNA VISIÓN DE LO IMPORTANTE QUE EMPIEZA A SER ESTE MUNDILLO EN NUESTRA SOCIEDAD

En definitiva, este estudio, por mucho que siempre se pueda ver la botella medio vacía, también ha demostrado que muchas de las lacras que arrastraban los videojuegos son totalmente falsas.

LOS PRIMEROS PASOS DE FINAL FANTASY XI

Tras el lanzamiento de *Final Fantasy XI* el pasado 16 de mayo, el primer RPG *on-line* de Square no ha parado de generar noticias. Para empezar, la compañía japonesa ha hecho historia anunciando que va a distribuir un parche (el primero para un juego de consola) que ajustará la jugabilidad y pondrá a disposición de los jugones japoneses nuevos ítems.

Después de algún que otro parón en el servicio, parece que ahora los suertudos nipones pueden jugar tranquilamente a *FF XI*. El pasado 2 de julio Square decidió deshabilitar por unos momentos los servidores, pero se trataba sólo de una parada para realizar tareas de mantenimiento. Actualmente hay 90.000 usuarios registrados, una cifra que quizá no es muy espectacular para lo que es habitual en la saga *Final Fantasy*, pero sí que es importante teniendo en cuenta que estamos ante un juego *on-line* que exige adaptador de banda ancha. Según Square, el récord de usuarios en una hora ha sido hasta ahora de 55.000.





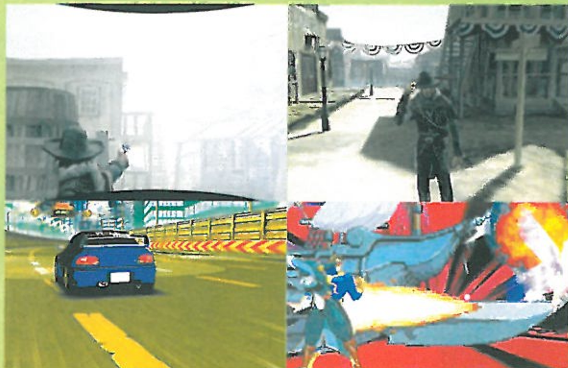






SE ACERCAN LAS JOYAS DE CAPCOM

Gracias al anuncio oficial que ha hecho recientemente la filial europea de Capcom, ya os podemos adelantar la fecha de lanzamiento de algunos de los juegos más esperados de la compañía japonesa. ***Marvel vs. Capcom 2*** estará en las tiendas a finales de año, mientras que, ya en el 2003, verán la luz *Devil May Cry 2* y *Red Dead Revolver*. *Auto Modellista*, por su parte, será el primero en llegar al viejo continente, ya que estará a la venta durante el próximo mes de diciembre. Lo que no está tan claro es si Capcom va a vender su genial juego de conducción de dos formas, tal y como hará en Japón a partir del próximo 22 de agosto. Allí se podrá adquirir el juego solo o en forma de pack con un módem para aprovechar las opciones *on-line* de este título.

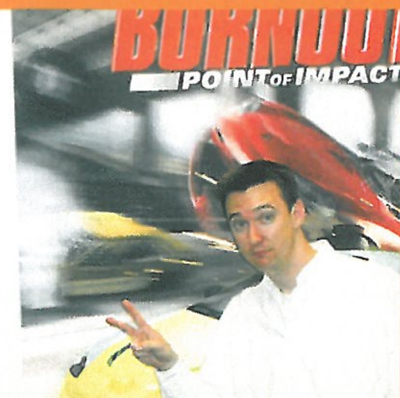


BURNOUT 2 NOS VUELVE A HACER PISAR EL ACELERADOR

El pasado tres de julio, Alex Ward y Stephen Root (director creativo y jefe de sonido de Criterion Games) acudieron a las oficinas de Acclaim en Madrid para presentar la segunda entrega de la saga *Burnout*. El juego estará en la calle a partir del próximo mes de octubre y por lo que pudimos ver en su presentación mantiene el mismo espíritu arcade, es decir, que seguirá reproduciendo el stress de conducir a toda pastilla contrarreloj. No obstante cuenta con numerosas novedades, como por ejemplo más circuitos y más localizaciones de la geografía norteamericana. También encontraremos más y mejor variedad de vehículos, incluyendo los coches patrulla de la policía y clásicos de los años 50 y 60. En esta nueva entrega existen mayores diferencias en la conducción de los vehículos, acercándose a un mayor realismo, pero manteniendo al mismo tiempo la facilidad y simplicidad características de *Burnout*.

También se añaden dos nuevos modos. El primero es uno de persecución con un coche de la policía que nos recuerda a aquel clásico *Test Drive*. El otro modo nos propone conseguir la licencia de "conducción agresiva", una especie de auto escuela al más puro estilo *Burnout* en el que sólo el más fuerte rápido sobrevive.





BREVES

FINAL FANTASY X ALCANZA EL MILLÓN DE COPIAS

Sony anunció a finales del pasado mes de junio que *Final Fantasy X* había alcanzado el millón de copias vendidas en los territorios PAL (Europa, Oriente Próximo, el norte de África, Nueva Zelanda y Australia). El último juego de la saga de juegos de rol por excelencia que ha llegado por estos lares ha alcanzado esta nada despreciable cifra en tan sólo un mes. A nivel mundial, *FF X* ya ha superado las 5 millones de copias vendidas.

HULK TENDRÁ VIDEOJUEGO

Como era de esperar, la película basada en *Hulk* dirigida por Ang Lee también contará con su correspondiente versión en el mundo de los videojuegos. Universal ha anunciado que La Masa visitará las consolas de nueva generación durante el próximo año, coincidiendo con la película basada en la mole verdosa de la Marvel que además llegará en su 40 aniversario.

CARMEN SANDIEGO VOLVERÁ A PERDERSE

Seguro que muchos de vosotros todavía recordáis con nostalgia aquellos videojuegos titulados *¿Dónde está Carmen Sandiego?* que hace ya más de una década nos proponían encontrar a una curiosa ladrona por todo el mundo. Pues bien, Riverdeep ha cedido recientemente los derechos de este personaje a Bam! Entertainment (compañía distribuida en nuestro país por Ubi Soft), que tiene la intención de volver a desarrollar juegos basados en Carmen Sandiego de cara al 2003.

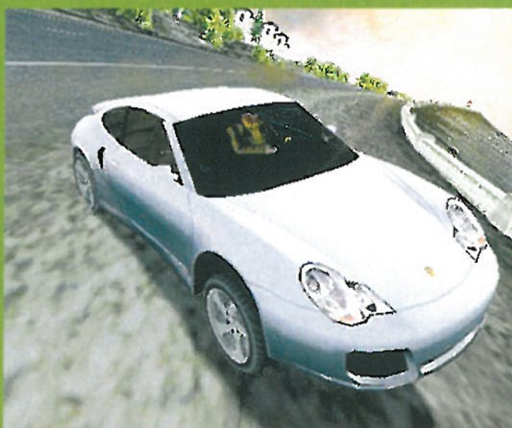
EL ECTS SE ACERCA

El ECTS va a intentar recuperar el tiempo perdido en su edición de este año, que se celebrará del 29 al 31 de agosto en Londres, como es habitual. En esta edición la feria londinense recuperará parte del esplendor pasado, ya que compañías importantes como Konami o Activision ya han confirmado su asistencia. Sin embargo, Sony ya ha anunciado que no tendrá stand en el recinto, aunque sí organizará un evento llamado 'PlayStation Experience' fuera del salón al que podrán asistir consumidores. Os informaremos de todo lo que suceda en el ECTS en el próximo número de *PlanetStation*.

ELECTRONIC ARTS SE HACE MAS GRANDE

Desde el mes pasado Electronic Arts es un poco más grande. EA ha comprado el estudio de desarrollo de juegos Black Box Games, responsables entre otros proyectos del *NHL Hitz 20-02* que crearon para Midway o de *Soccer Slam* y el genial *NHL 2K* para Sega. Actualmente, la compañía canadiense está embarcada en la creación del prometedor *Need for Speed: Hot Pursuit 2* para la propia Electronic Arts, que dentro de muy poco verá la luz.

Black Box Games es una empresa bastante joven, ya que fue fundada en 1998. Sin embargo, su brillante trayectoria ha contribuido a que sus 100 integrantes pasen a partir de ahora a forma parte de EA como compañía subsidiaria.





LOS PREMIOS DEL E3

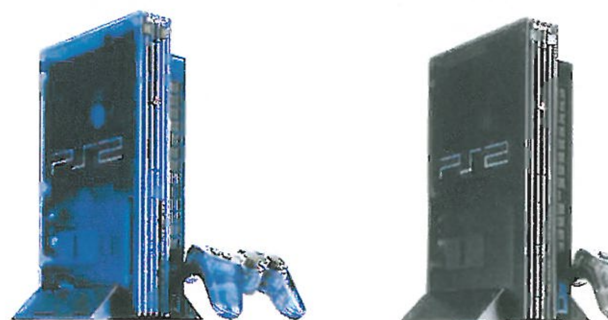
Como es tradición, tras la celebración del E3 llegó el momento de la reflexión y de decidir cuáles fueron los mejores juegos de la feria. En esta edición, la prensa especializada se ha decantado por uno de los bombazos del salón: nada más y nada menos que *Doom III*. El shooter de id Software se ha hecho con cinco premios, pero los juegos destinados a nuestra PlayStation 2 también han recibido algún que otro galardón. *Tekken 4* se ha llevado el premio al mejor juego de lucha, mientras que *Auto Modellista* ha hecho lo propio con el título a mejor juego de conducción en dura pugna, eso sí, con *Colin McRae 3*. Por último, *NFL 2K3* (el juego de fútbol americano de Sega que difícilmente veremos por aquí) consiguió hacerse con el premio al mejor juego de deportes.

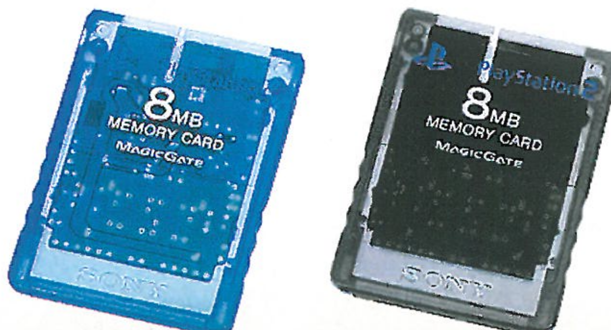
PLAYSTATION 2 ROZA LOS 10 MILLONES EN JAPÓN

Que PlayStation 2 está siendo un éxito en todo el mundo es algo que ya sabíamos, pero las ventas de la consola de Sony en Japón son ciertamente espectaculares. Todas la previsiones apuntan a que a finales del mes de julio se habrá llegado a la mágica cifra de 10 millones de máquinas vendidas, algo que la primera PlayStation tardó cinco meses más en conseguir.

Para celebrarlo Sony ha decidido lanzar al mercado dos ediciones especiales de PlayStation 2, en colores azul y negro transparente. Estas consolas, conocidas como 'Skeleton PS2' por aquello de que dejan ver el interior de la máquina, posiblemente serán difíciles de encontrar, ya que sólo se van a fabricar 50.000 de cada modelo. Además contarán con mandos y tarjetas a juego, del mismo color que la consola.

La Skeleton azul está en las tiendas niponas desde el 18 de julio, mientras que la versión negra verá la luz a partir del 1 de agosto.







Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La pirateria afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de pirateria, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel: [illegible] Fax: [illegible]
Email. fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

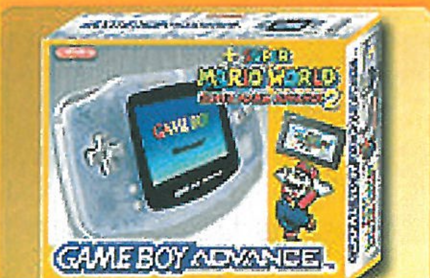
X-BOX EN VIVO Y EN DIRECTO

Microsoft presentó recientemente en Japón su servicio *on-line* X-Box Live. Como es habitual en la compañía americana, la presentación se hizo a lo grande y se anunciaron nada más y nada menos que 47 juegos a los que se podrá jugar en red.
Los primeros de la lista son *Thousand Land, Whacked!* y el genial *Phantasy Star Online Version 2* de Sega, que además estará incluido en el pack de conexión necesario para acceder al servicio X-Box Live. Este pack permitirá tener acceso a todos los recursos durante 12 meses sin ningún coste.
Además de estos juegos ya confirmados, hasta 39 compañías están trabajando en juegos *on-line* para X-Box. Entre ellas se encuentran Namco, Konami, Taito, Tecmo, Hudson o Sammy, por lo que parece que Microsoft ha sabido dotar a su servicio en red de productos que, a priori, pueden captar la atención de los nipones.



UN PACK MUY VERANIEGO

Aprovechando la llegada del verano, Nintendo puso a la venta el pasado 5 julio un pack bastante apetecible: su consola Game Boy Advance y *Super Mario Advance 2*. El pack cuesta 129 euros, así que el ahorro que Nintendo ofrece a sus fans al adquirir juego y consola de esta manera es de unos 20 euros.
Os recordamos que *Super Mario Advance 2* es de hecho una versión del conocidísimo *Super Mario World* aparecido originariamente para Super Nintendo. A pesar de tratarse de un nuevo *remake* (cosa que ya no nos sorprende tratándose de la GBA) este juego es sin duda uno de los más recomendables del catálogo de la portátil de Nintendo.



DINO CRISIS 3 MUESTRA SU ASPECTO

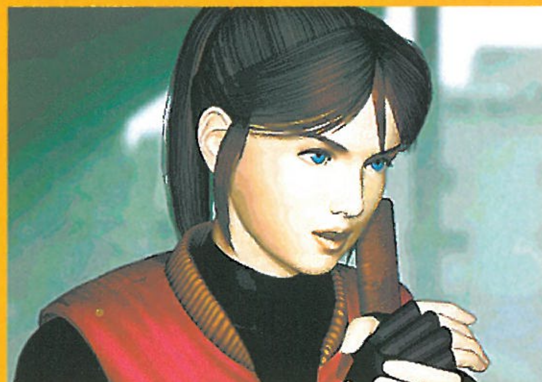
Capcom ha decidido, por fin, mostrar imágenes del esperadísimo *Dino Crisis 3* para X-Box. El primer juego de la saga que no visitará ninguna consola de Sony va a introducir bastantes cambios ya que, para empezar, está ambientado en el espacio. El argumento nos pondrá en la piel de un hombre atrapado en una enorme nave, de la que deberá escapar evitando que unos cuantos dinosaurios zombies le hagan picadillo.
Parece que la jugabilidad de *Dino Crisis 3* estará bastante cerca de títulos como *Devil May Cry*, y la ambientación futurista permitirá que el protagonista utilice todo tipo de objetos de tecnología punta.



MICROSOFT GANA CONTRA LA PIRATERÍA

La historia de la piratería es casi tan antigua como la de las consolas, así que no es de extrañar que la X-Box de Microsoft haya padecido este problema. Sin embargo, la compañía americana no ha tardado demasiado en emprender acciones legales contra los fabricantes de chips piratas y de momento ya ha conseguido que se prohíba la fabricación del Enigmah, que facilitaba que juegos piratas y de importación se saltaran el sistema de protección de la consola. Parece que Microsoft no va a para aquí, ya que también va a intentar retirar del mercado otros dos chips conocidos como OpenXbox y Xtender.

LOS NUEVOS RESIDENT DE GAMECUBE



Ya se conocen los primeros datos sobre las versiones para GameCube de *Resident Evil 2* y *3*. Como era de esperar, esta vez Capcom no realizará nuevas versiones del juego al estilo del primer *RE*, si no que simplemente serán conversiones directas de las respectivas versiones de Dreamcast de los juegos.
Y aunque, evidentemente, el apartado gráfico no será espectacular, los juegos sí que ofrecerán algún que otro extra. *Resident Evil 2* incluirá un nuevo modo llamado Rookie Mode en el que, desde el principio, será posible utilizar armas potentes. Por su parte, la tercera parte de la saga contará con 10 nuevos tipos de zombies, y algunos de ellos podrán volver a la vida después de matarlos para seguir persiguiéndonos.
Pero sin duda lo más destacable del relanzamiento de estos dos juegos es que Capcom ha decidido que los pondrá a la venta a un precio reducido. Todo un detalle teniendo en cuenta los años que han pasado desde que aparecieron las versiones originales.

SONIC VUELVE POR PARTIDA TRIPLE



Tras recuperarnos del *shock* de ver a Sonic protagonizando juegos en plataformas de Nintendo, ahora el puercoespín azul va a volver a las consolas del gigante japonés. Sega ha anunciado que va a desarrollar tres nuevos juegos de su personaje más conocido, aunque lo cierto es que sólo uno será totalmente nuevo.
Sonic Adventure 1 y *Sonic Mega Collection* aparecerán para GameCube, pero el primero es un remake de aquel magnífico título que apareció para Dreamcast y el segundo ofrecerá una recopilación de los juegos del puerco espín azul en MegaDrive.
La verdadera novedad es *Sonic Advance 2*, que llegará a finales de año a las Game Boy Advance japonesas.

SEGA APUESTA POR SONY

Sega Japón celebró en Tokyo el pasado mes de junio un evento llamado Game Party, donde aprovechó para presentar un buen puñado de títulos para PlayStation 2, entre los que destacaban tres juegos basados en la exitosa saga *Sakura Taisen* (conocida en Occidente como *Sakura Wars*), cuyo futuro parece que va encaminado a la bestia negra de Sony.

El primero de ellos fue *Sakura Taisen: Atsuki Chisioni*, que no se trata más que de una conversión del primer *Sakura Taisen* aparecido para Sega Saturn en el que se mejorará su apartado técnico y se modificarán detalles del modo de batalla, como se hizo en su día para la versión de Dreamcast. Está previsto que aparezca en tierras niponas el año que viene.

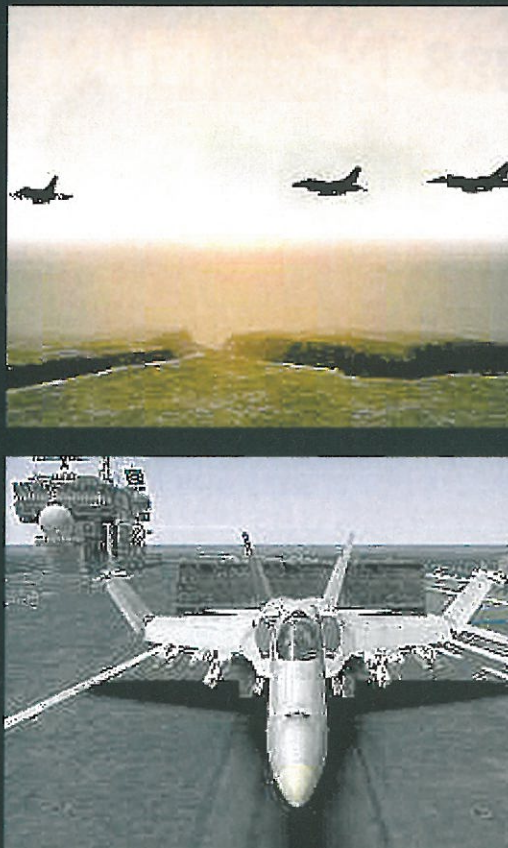
El segundo título, exclusivo para PS2, se titula *Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hoyoto* y como su nombre indica es el quinto episodio de la saga. La mayor novedad argumental es que la historia no estará ambientada en Japón o en París, como hasta ahora, sino que se trasladará a Nueva York (esperemos que no se les ocurra hacer alguna gracieta con las Torres Gemelas). Saldrán todos los personajes habituales de *Sakura Taisen*, a los que se le añadirán cinco nuevos. Está previsto que aparezca en el 2004.

El tercer y último juego es *Sakura Taisen 5 'Juego de Acción'*, nombre provisional de este título basado en el anterior que también saldrá solamente para la bestia negra de Sony. Como su nombre indica será un juego de aventura con una acción más directa, tal vez un *beat'em-up*... y es que poco se sabe de él, aparte de que se rumorea que podría lanzarse de forma simultánea en todo el mundo.

Pero como no sólo de *Sakura Taisen* vive el japonés, Sega también presentó otros títulos más que interesantes como *Virtua Cop Rebirth*, adaptación de los dos *Virtua Cop* que aparecieron en la entrañable Saturn y que, además de presentar unas suculentas mejoras en el entorno gráfico, albergará una galería de imágenes, un nuevo modo Entrenamiento y un Versus Play en el que podremos freír a tiros a un amigo o a la misma máquina. Este interesante *remake* aparecerá en Japón el 15 de agosto.

Pero no menos atractivo es *Aero Dancing 4: New Generation*, la cuarta parte de esta fabulosa saga de simulación aérea que ya demostró su poderío en Dreamcast, rivalizando con el decano del género, *Ace Combat*. *Aero Dancing 4* apareció en el País del Sol Naciente el pasado 11 de julio, y como podéis observar en las capturas que acompañan este artículo, su factura técnica puede competir con la del mismísimo *Ace Combat 4*.





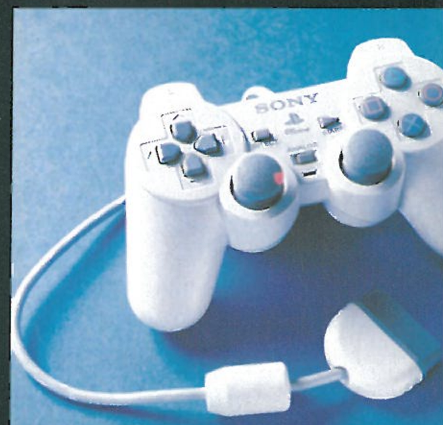


ARC THE LAD LEVANTA PASIONES

Arc the Lad: Spirits of the Dead Dusk es el nombre del cuarto capítulo de la serie de RPG's más famosa creada por Sony Computer Entertainment Japan (al menos, en el archipiélago nipón). Este título saldrá a la venta en Navidad y será el primer episodio de la saga que aparece para la bestia negra de Sony, lo que ha sido aprovechado para introducir numerosas mejoras técnicas, tanto a nivel gráfico como sonoro. Sin ir más lejos, ahora los combates se efectuarán en un entorno totalmente tridimensional, aunque eso sí, mantendrá una jugabilidad muy parecida a la de sus antecesores.







PS2 Y PS ONE, LAS OFERTAS MÁS ATRACTIVAS

Sony Japón ha reducido considerablemente el precio de sus periféricos, esperando así convertir sus plataformas en las propuestas más seductoras del mercado con permiso de Dreamcast (un respeto para los difuntos). Para ello ha reducido el precio del DualShock 2 de 3.500 yenes (33 euros) a 2.800 (25 euros), exactamente la misma rebaja que la memory card de 8 megas, que en tierras niponas vale exactamente igual que un mando. Pero también la PS One se ha beneficiado de dichas bajadas de precio, ya que ahora el DualShock cuesta 2.500 yenes (22 euros de nada). A ver si Sony Europa toma nota...





LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 STAR OCEAN III: TILL THE END OF TIME (PS2-ENIX)
2 DEVIL MAY CRY 2 (PS2-CAPCOM)
3 GENSO SUIKODEN III (PS2-KONAMI)
4 TALES OF DESTINY II (PS2-NAMCO)
5 BIO-HAZARD ON-LINE (PS2-CAPCOM)

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN JULIO 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 POPOLOCROIS STORY III (PS2) **89.373/89.373**
2 HACK VOL.1 INFECTION EXPANSION (PS2) **81.105/81.105**
3 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 (PS2) **49.382/906.313**
4 TOKIMEKI MEMORIAL: GIRL´S SIDE (PS2) **32.889/32.889**
5 DRAGON-QUEST MONSTERS 1&2 (PS ONE) **19.485/211.662**
6 2002 FIFA WORLD CUP (PS2) **16.077/137.371**
7 SHAMAN KING: SPIRIT OF SHAMAN (PS ONE) **15.041/131.476**
8 PROJECT FIFA WORLD CUP (PS2) **10.849/73.870**
9 ROOMMATE: ASAMI (PS2) **8.183/8.183**
10 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002 (PS ONE) **6.791/93.960**







VIDEOJUEGOS en españa

¿ESPAÑA VA BIEN EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS? ÉSTA ES LA PREGUNTA QUE QUEREMOS CONTESTAR CON ESTE REPORTAJE ESPECIAL, EN EL QUE ENCONTRARÉIS UNA VISIÓN DE LO QUE FUE LA ÉPOCA DORADA DEL DESARROLLO DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO EN ESTE PAÍS Y TAMBIÉN CUÁL ES LA SITUACIÓN ACTUAL, CON ENTREVISTAS A LOS REPRESENTANTES MÁS DESTACADOS DE ESTE CAMPO EN ESPAÑA. Y POR SI OS QUERÉIS DEDICAR A ESTO DE PROGRAMAR VIDEOJUEGOS, NO OS PERDÁIS TODA LA INFORMACIÓN SOBRE EL PRIMER MÁSTER CENTRADO EN OFRECER LA FORMACIÓN NECESARIA PARA TRABAJAR EN ESTE MUNDILLO.












COMMANDOS


HIGH


MAMÁ, QUIERO HACER VIDEOJUEGOS

Sois muchos los que nos habéis escrito preguntando dónde podíais encontrar un lugar en el que formaros como futuros programadores de videojuegos. Pues bien, por fin podemos daros una respuesta: debéis ir a la Estación de Francia, en Barcelona, donde se encuentra el Instituto Universitario del Audiovisual (adscrito a la Universitat Pompeu Fabra), ya que allí ha empezado a realizarse un Máster en Creación de Videojuegos.

Estuvimos hablando con Daniel Sánchez-Crespo, el responsable del curso (que ya ha funcionado este año con una quincena de alumnos y con formato de posgrado), que nos explicó que sus objetivos son formar a los alumnos interesados por los videojuegos en las necesidades específicas del sector de la programación y el diseño de juegos electrónicos. En su opinión, **"en España nos encontramos que mucha gente que viene de los canales clásicos de formación no tiene el nivel específico para realizar una serie de juegos. Nuestra apuesta formativa es cubrir el agujero entre la formación convencional y la industria de los videojuegos, que ya no son dos niños en un garaje".**



Para acceder al Máster hay que pasar unas pruebas de selección, tras las que el alumno accede a un primer bloque de asignaturas comunes que le adentra en los conocimientos básicos para un profesional de los videojuegos. Un segundo bloque especializa a cada uno de ellos en la rama que quieran elegir: diseño o programación. Y el tercer bloque consiste en un proyecto en el que una pareja formada por un diseñador y un programador pondrá en práctica todo lo aprendido en un videojuego de su propia invención.

"ESPAÑA E ITALIA SON MERCADOS MEDIOS, PAÍSES QUE PUEDEN OFRECER UNA GRAN CALIDAD A UN BAJO NIVEL DE PRODUCCIÓN SIN NINGÚN TIPO DE COMPLEJOS FRENTE A ESTADOS UNIDOS O INGLATERRA"



La necesidad de formación específica en este ámbito es una realidad ya que, según Daniel Sánchez, **"hace unos años era relativamente viable aprender técnicas de programación por unos canales no necesariamente oficiales (por Internet o gracias a los amigos). Pero en estos momentos, la complejidad de la industria crece continuamente y el futuro programador necesita saber cómo entrar en la industria".**

Visitando las instalaciones del Máster, nos sorprendió gratamente encontrarnos con una gran holgura de medios: los equipos informáticos están dotados con hardware de última generación, y cada uno de los matriculados dispone de su propia máquina personal e intransferible con la que



poder trabajar. No sólo eso, sino que el alumno cuenta también con una sala de edición de sonido con tablas de mezclas, sintetizadores y todos los programas adecuados para la composición de las bandas sonoras de sus juegos.

No obstante, quizá lo más espectacular que contemplamos en nuestra visita fue la sala de capturas, donde varios ordenadores realizan sus respectivas funciones para que unos sensores enganchados al cuerpo de una persona capten al milímetro los movimientos que se quieran usar posteriormente en un videojuego. Daniel Sánchez nos confesó que, de hecho, alguna compañía española había recurrido a esa misma sala para realizar capturas de movimiento para sus juegos, y aprovechó para añadir que nuestro país tiene mucho que decir en el panorama mundial del sector: **"España e Italia son mercados medios, países que pueden ofrecer una gran calidad a un bajo nivel de producción sin ningún tipo de complejos frente a Estados Unidos o Inglaterra. El ejemplo más claro es la primera parte de *Commandos*. Lo único que le falta a nuestro país es que la gente reciba más incentivos".**

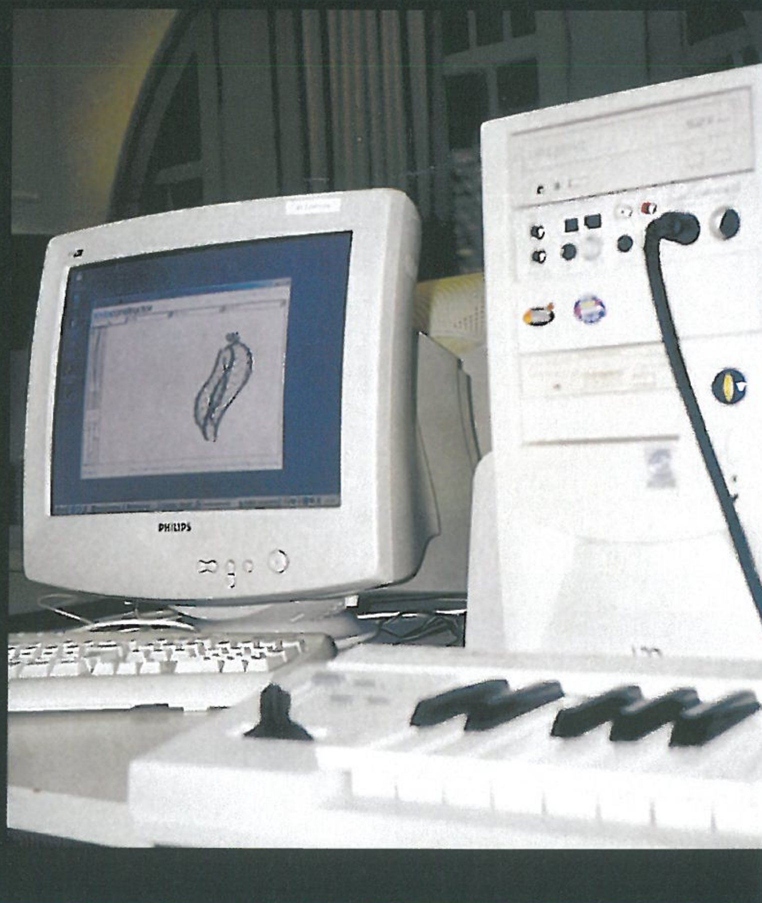
"AHORA NO VALE DE NADA LA INTUICIÓN; SE NECESITA UN ESTUDIO DE MERCADO SERIO QUE ASEGURE QUE LA INVERSIÓN VALGA LA PENA"





Pero tan o más sorprendente que los avances tecnológicos que exhiben el material disponible en el Máster fue el nivel que acreditaron sus alumnos, ya que cuando les visitamos se hallaban inmersos en sus respectivos proyectos y pudimos ver entre ellos auténticas joyas que no desmerecerían entre muchos de los títulos que llegan a nuestra Redacción. Y es que hay que tener en cuenta que, para construir sus obras, los alumnos parten de juegos del nivel de *Quake, Unreal, Mario* o incluso el legendario *Pac-Man*.

Por suerte los esfuerzos de los matriculados en el Máster no van a quedar en vano, ya que el Instituto Universitario del Audiovisual ofrece a todos los alumnos la oportunidad de iniciar un periodo de prácticas en algunas de las empresas españolas del sector gracias a una bolsa de trabajo. Y lo cierto es que, visto el nivel de todos ellos, estamos seguros de que no tendrán problema ninguno en hacerse con un puesto en la industria española del videojuego. Porque la hay, aunque no tenga la importancia de las compañías que surgieron en los 80, durante la época de los ordenadores de 8 bits. Precisamente Daniel Sánchez creció bajo aquel fenómeno, y sabe cómo ha evolucionado el sector cuando afirma que **"en aquella época la gente era muy creativa y funcional, y se buscaba realizar productos de forma eficiente y por poco dinero. Ahora no vale de nada la intuición; se necesita un estudio de mercado serio que asegure que la inversión valga la pena".**



Si os interesa este Máster en Creación de Videojuegos, tomad nota. La segunda edición comienza el 1 de octubre del 2002, dura hasta el 20 de junio del 2003, y consta de 400 horas lectivas de las cuales 100 se dedican al proyecto final. Las clases se realizan en la Estación de Francia, en Barcelona, de lunes a viernes de 18 a 21 horas, aunque el alumnado puede acceder cualquier día de la semana a las aulas de informática para avanzar en su formación o en la creación de su propio juego. Si queréis más información, podéis consultar la siguiente página web: *http://www.iua.upf.es/docencia/postgraus*

PYRO STUDIOS

"ÉSTE ES EL SECTOR DE ENTRETENIMIENTO DE MÁS POTENCIAL DE CRECIMIENTO EN EL FUTURO, SIENDO ADEMÁS UN MOTOR DE DESARROLLO TECNOLÓGICO"

Pyro Studios fue fundada en 1996 por los hermanos Pérez Dolset con la intención de hacer en España juegos del nivel de los que se hacían en el extranjero. Y probaron que no era ningún sueño con *Commandos* y *Commandos 2*, sendos exitazos para PC que les ha convertido en el equipo de desarrollo más importante del país. Actualmente la compañía está trabajando en *Commandos 3* (que tendrá versión PS2), *Praetorians* y *Heart of Stone*, y tiene un proyecto para consolas entre manos que empezará a definirse a finales de año.
Hemos hablado con Ignacio Pérez Dolset, director general de Pyro Studios, sobre el tema del desarrollo de videojuegos en España.

PLANETSTATION: En la época de los ordenadores de 8 bits, nuestro país contaba con muchas compañías de desarrollo. ¿A qué se debe este descenso en el número de proyectos realizados en España?
IGNACIO PÉREZ: Fue la incapacidad de adaptarse a los cambios en la producción de videojuegos. Se pasó de pequeños equipos de desarrollo de dos o tres personas con pequeños presupuestos a equipos cada vez mayores y con presupuestos de producción de centenares de millones. En España faltaron empresarios capaces de apostar por producciones ambiciosas al nivel de lo que se hacía fuera y así los equipos de desarrollo españoles incapaces de competir con las cada vez mejores producciones extranjeras fueron desapareciendo.

"NO HAY PROFESIONALES PORQUE NO HAY DINERO PARA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS, Y A LA VEZ NO HAY DINERO PORQUE NO HAY PROFESIONALES CUALIFICADOS CAPACES DE SACAR UNA PRODUCCIÓN ADELANTE"

P: ¿Es muy difícil conseguir apoyo (financiación, distribución...) para un proyecto en España?
I. P: Es francamente difícil. Yo diría que es necesario ser autosuficiente. Al menos eso ha sido así en el caso de Pyro Studios. En España no existe ningún tipo de ayuda pública para el sector de los videojuegos, lo que me parece una vergüenza tratándose éste del sector de entretenimiento de más potencial de crecimiento en el futuro siendo además un motor de desarrollo tecnológico. Conseguir apoyo externo también es muy difícil ya que las grandes distribuidoras internacionales no están muy por la labor de invertir en productos de un país como el nuestro con una casi nula tradición en la producción de videojuegos. Sólo cuando tienes éxito, como nos pasó a nosotros con *Commandos*, consigues ese apoyo internacional.

"EN ESPAÑA NO EXISTE NINGÚN TIPO DE AYUDA PÚBLICA PARA EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS, LO QUE ME PARECE UNA VERGÜENZA"

P: ¿Es posible modificar esta situación?
I. P: Yo no soy muy optimista de cara al futuro tal y como están las cosas. Incluso fuera de España, en los países con tradición en la producción de videojuegos, están desapareciendo una gran cantidad de desarrolladores. Equipos y presupuestos no hacen más que crecer y así los equipos incapaces de adaptarse a estos cambios van desapareciendo incapaces de competir con las grandes producciones. Sería necesaria una conjunción de factores para que la producción de videojuegos en España pudiera salir adelante. Creo que sería importante contar con apoyo institucional como existe en otros muchos sectores del ocio y la cultura, no para empresas ya consolidadas como Pyro Studios sino para las que puedan surgir nuevas.

P: ¿Lo que falta en España son simplemente profesionales cualificados o el problema va mucho más allá?
I. P: El problema es mucho más complejo. No hay profesionales porque no hay dinero para producción de videojuegos, y a la vez no hay dinero porque no hay profesionales cualificados capaces de sacar una producción adelante. Es un círculo vicioso que sólo se puede romper con mucho esfuerzo y con grandes riesgos.



Arriba, Ignacio Pérez. Abajo, José María Beltrán, jefe de programación, con Gonzo Suárez. Más abajo, el equipo de *Commandos 3*, y debajo los programadores de *Praetorians*.



UBI STUDIOS

"ESPAÑA NO HA SABIDO COGER EL TREN COMO OTROS PAÍSES COMO FRANCIA O INGLATERRA QUE SÍ HAN MANTENIDO A SUS COMPAÑÍAS Y HAN IDO CRECIENDO"

El estudio de desarrollo de Ubi Soft fue creado en 1998. Su primer proyecto fue *Pro Rally 2001* para PC y posteriormente se realizó la conversión para PlayStation 2 del juego. Ahora Ubi Studios está convirtiendo este título a GameCube realizando una revisión del apartado gráfico y, también para la máquina de Nintendo, convierten un juego llamado *Monster Jam* programado inicialmente para PS2. Paralelamente están empezando a trabajar en un nuevo proyecto para la 128 bits de Sony que no verá la luz hasta el año que viene.
David Darnés, el Director de Proyectos de Ubi Studios, nos recibió en la sede de la compañía para explicarnos su visión sobre este mundillo en nuestro país.

PLANETSTATION: ¿Es difícil encontrar profesionales de este sector en España?

DAVID DARNÉS: La verdad es que gente especializada no hay porque se trata de un campo muy amplio. La formación es interna, se hace aquí en el día a día con los compañeros y depende mucho del proyecto en el que se trabaje. Puede tratarse de un juego con más parte de física, mecánica o Inteligencia Artificial y también depende mucho de la plataforma. De todas formas creativos y gente buena sí hay.

P: ¿Entonces, el problema de la escasez de estudios de desarrollo en España es la falta de financiación?

D.D: Sí, lo que falta es dinero. España no ha sabido coger el tren como otros países como Francia o Inglaterra que sí han mantenido a sus compañías y han ido creciendo. Es una lástima porque nuestro capital es extranjero. Nuestra compañía editora es de hecho Ubi Soft Francia o Estados Unidos, pero no la central española. Hay que tener en cuenta que presupuestos de 250 millones de pesetas como mínimo son considerables. Como mucho es posible hacer productos multimedia o algún que otro proyecto cultural que sí puede ser financiado por empresas nacionales, pero son productos diferentes, no de entretenimiento.

P: Ahora que los videojuegos empiezan a mover una cantidad de dinero similar al cine, ¿crees que se podrán conseguir subvenciones para este sector?

D.D: Es lo que intentamos. Es un buen momento porque por primera vez se ha conseguido que la cifra de ventas de los videojuegos supere al cine, algo que hace años parecía imposible. Las producciones nacionales de cultura siempre tienen algún tipo de ayuda del Estado, de las

"LA FORMACIÓN ES INTERNA, SE HACE AQUÍ EN EL DÍA A DÍA CON LOS COMPAÑEROS Y DEPENDE MUCHO DEL PROYECTO EN EL QUE SE TRABAJE"

consejerías o de los ayuntamientos. En el mundo de los videojuegos no tenemos esa ayuda, y eso que la hemos pedido. Incluso hemos intentado conseguir algo a través de los departamentos de investigación y desarrollo, pero ha sido imposible recibir subvenciones de este tipo.

P: ¿Piensas que en esta dificultad para recibir ayudas tiene que ver la mala imagen que se da a veces de los videojuegos?

D.D: La gente todavía tiene mala imagen de este mundo. Sólo hay que ver el estudio que vio la luz hace poco. A la que llega el verano siempre pasa

"LAS PRODUCCIONES NACIONALES DE CULTURA SIEMPRE TIENEN ALGÚN TIPO DE AYUDA DEL ESTADO, DE LAS CONSEJERÍAS O DE LOS AYUNTAMIENTOS. EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS NO TENEMOS ESA AYUDA"

esto: alguna noticia crea una imagen nefasta de los videojuegos. Yo estoy de acuerdo en que hay juegos nocivos para un cierto público, pero para eso está la ley que te obliga a clasificar los productos y a poner una edad recomendada. No olvidemos que el cine tiene la misma adicción que pueda tener un videojuego.



Arriba, David Darnés. Debajo, un programador realizando la versión GameCube de *Monster Jam*. Más abajo, parte del equipo que hace *Pro Rally 2002* para la 128 de Nintendo.





BIT MANAGERS

"A LA HORA EN QUE LLEGARON LAS CONSOLAS, EN ESPAÑA FALTABA CALIDAD"

Bit Managers nació en 1993 después de que cuatro trabajadores de New Frontier, (compañía de desarrollo encargada, entre otros juegos, de *Hostages*) decidieran formar una nueva empresa. Han programado para diversas plataformas (entre ellas la PS One, para la que desarrollaron *Radikal Bikers*), pero actualmente producen básicamente para Game Boy Advance. Su director, Isidro Gilabert, nos habló de la industria en España.

PLANETSTATION: ¿Cómo veis la situación del desarrollo de videojuegos en nuestro país?

ISIDRO GILABERT: Yo distinguiría entre lo que son las consolas y lo que es el PC. Pese a que en PC la calidad tiene que ser alta, no tiene que pasar por ningún filtro. En Game Boy, por ejemplo, Nintendo te tiene que aceptar el juego, y te pone una lista de requerimientos técnicos que tienes que cumplir. En cambio en PC puedes juntar un equipo de cuatro o cinco personas que haga un juego y llegue a venderlo en quioscos. Existen diversos grupos de PC de este nivel, a un nivel alto prácticamente sólo existe Pyro Studios y como empresa dedicándose a hacer juegos de consolas, creo que no hay más que la nuestra.

P: En los años 80 España contaba con una industria de desarrollo más potente que la actual, llegando incluso a exportar productos al extranjero. ¿A qué se debe esta caída?

I.G: En la época del Spectrum tampoco hubieron tantos juegos que dieran la campanada, eran juegos que en España se vendían muy bien, tenían muy buenos comentarios en la prensa, pero que en el extranjero no acababan de cuajar. Quizás empezamos tarde a hacer videojuegos y nos quedamos un poquito atrás. Posiblemente, a la hora en la que entraron las consolas, nos faltaba calidad, y los juegos no cumplían los requerimientos de Nintendo, Sega o Sony.

P: ¿Cómo conseguisteis sobrevivir a esta situación?

I.G: Una de las primeras decisiones que tomamos nosotros fue que si queríamos seguir dedicándonos a esto, teníamos que ir a buscar clientes fuera de España. Por eso fuimos a Infogrames, hicimos juegos para ellos, fuimos a Acclaim en Estados Unidos. Es decir, aquí, para empresas españolas, no hemos hecho ningún juego.

> "UNA DE LOS PRIMERAS DECISIONES QUE TOMAMOS NOSOTROS FUE QUE SI QUERÍAMOS SEGUIR DEDICÁNDONOS A ESTO, TENÍAMOS QUE IR A BUSCAR CLIENTES FUERA DE ESPAÑA"

P: Entonces, ¿es muy difícil conseguir apoyo para un proyecto en España?

I.G: En este país sí. Nosotros hemos tenido contactos con empresas nacionales a las que picó el gusanillo de los videojuegos, y al final se retiraron al ver que estamos hablando de cifras muy altas, y que los juegos se tienen que vender muy bien para que salgan rentables.

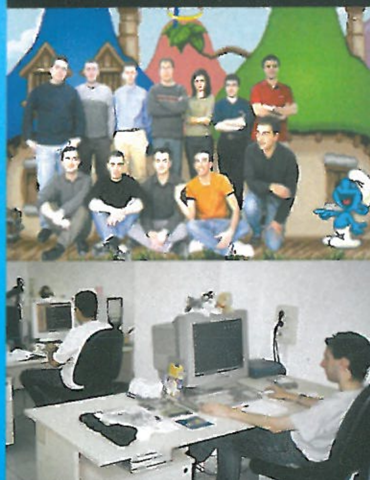
> "HEMOS TENIDO CONTACTOS CON EMPRESAS NACIONALES A LAS QUE PICÓ EL GUSANILLO DE LOS VIDEOJUEGOS, Y AL FINAL SE RETIRARON AL VER QUE ESTAMOS HABLANDO DE CIFRAS MUY ALTAS"

P: ¿Cómo ves el futuro?

I.G: Desde el punto de vista del desarrollador... no lo sé. Seguramente para alguien que empiece desde cero, quizá tendrá que abrirse de miras y pensar que aquí no se puede encontrar el apoyo necesario, que dicho apoyo hay que irlo a buscar al extranjero.

P: Vosotros sólo hicisteis un juego para Playstation. ¿Qué os llevó a decidiros por la Gameboy?

I.G: Programar para Play es más caro, necesitas un equipo mucho más grande. Aquí, como mucho hemos llegado a ser 25 cuando hacíamos juegos para Play, pero porque nos compró una empresa con más capacidad financiera. Pero aquello se acabó y vimos que las cifras para acabar un proyecto de PS2 no podíamos asumirlas, así que optamos por este modelo, que es el que teníamos desde el 93.





Arriba, Isidro Gilabert. Abajo, parte del equipo probando un juego de Game Boy Advance. A la izquierda, el equipo completo de Bit Managers y una vista de sus instalaciones.



ANIMA2

"AÚN HAY POCAS EMPRESAS QUE ACEPTEN LA IDEA DE QUE ES POSIBLE DESARROLLAR VIDEOJUEGOS DE CALIDAD EN ESPAÑA Y QUE SEA POSIBLE OBTENER BENEFICIOS"

La productora de animación de Emilio Aragón, Anima2, ha realizado un amplio número de series de televisión con tecnología digital como *Defensor 5, Esquimales en el Caribe* o *Qué bello es sobrevivir*. Así que se consideró que el paso lógico era verter sus conocimientos en la realización de videojuegos, por lo que se creó una sección interactiva que está realizando *La Caja de los Sueños*, una adaptación de la serie de animación de *Médico de familia* que saldrá en Navidad, al mismo tiempo que la serie (y, si tiene éxito, se adaptará a PS2).Tuvimos una conversación con Ángel Tena, director de *La Caja de los Sueños*, sobre la situación del sector interactivo en nuestro país.

PLANETSTATION: ¿Crees que es posible que llegue a crearse una industria estable de software de entretenimiento en España?

ÁNGEL TENA: Aunque todavía es incipiente, creemos que es una industria que comienza a despertar gracias al actual incremento de la demanda de productos de ocio electrónico junto con los recientes éxitos comerciales de juegos españoles como la saga *Commandos*. Una vez demostrado que es posible hacer muy buenos juegos en nuestro país, sólo es cuestión de tiempo ver en el mercado nuevos títulos 'Made in Spain'.

P: ¿Por qué piensas que los estudios españoles de desarrollo para ordenadores de 8 bits no pudieron aguantar la llegada de plataformas más potentes?

A. T: Actualmente, el nivel de calidad exigido a un videojuego implica producciones con multitud de escenarios, personajes 3D, abundantes secuencias de vídeo cerradas, animaciones realistas y complejas, así como otros muchos recursos. Tales elementos demandan la inversión de fuertes sumas de dinero y eso es algo que sólo se pueden llegar a permitir algunas empresas. La arquitectura de las antiguas máquinas en las que jugábamos limitaban extremadamente las posibilidades y lo que se le podía exigir a un videojuego desarrollado para ellas. Ello comportaba, a su vez, que la inversión necesaria para cualquier desarrollo fuera sustancialmente menor y que estuviera al alcance de un mayor número de empresas pequeñas.

P: ¿Es complicado conseguir dinero suficiente para arrancar un proyecto nuevo?

A. T: Evidentemente cuando se habla de inversiones que, como mínimo, rondan los 300.000 euros, no es fácil obtener financiación. De todas formas, si se cuenta con experiencia previa y un buen proyecto, hay distribuidoras dispuestas a inyectar dinero prácticamente, incluso, desde el inicio del desarrollo.

P: ¿Cuál crees es la clave para conseguir esas inversiones? ¿Asegurar un producto de éxito?

"EL NIVEL DE CALIDAD QUE SE LE EXIGE A UN VIDEOJUEGO DEMANDA LA INVERSIÓN DE FUERTES SUMAS DE DINERO Y ESO ES ALGO QUE SÓLO SE PUEDEN LLEGAR A PERMITIR ALGUNAS EMPRESAS"

A. T: No es fácil hacer un buen videojuego y menos hacer que resulte un éxito comercial. La dificultad fundamental estriba, como comentábamos anteriormente, en la abultada inversión que se necesita para realizar un producto con un mínimo de calidad y, por eso, no hay muchas empresas que estén dispuestas a arriesgarse. Si hay algo que pueda ayudar a salvar este escollo es, desde luego, el hecho de contar con un buen proyecto.

P: ¿Piensas que parte del problema del desarrollo en España es la falta de profesionales cualificados?

A. T: Hay un gran número de profesionales españoles cualificados. El problema es que se ven obligados a trabajar en el extranjero porque lo que aquí falta es la inversión económica. Aún hay pocas empresas que acepten la idea de que es posible desarrollar videojuegos de calidad en España y que sea posible obtener beneficios.





Arriba a la derecha, Ángel Tena con Sergi Rivero, programador de Anima2. Abajo, Emilio Aragón.

También pudimos cruzar unas palabras con Emilio Aragón, el hombre que está detrás de Anima2.

PLANETSTATION: ¿Cuáles han sido las mayores dificultades a la hora de poner en marcha este proyecto?

EMILIO ARAGÓN: Esta pregunta la pueden responder los creadores del videojuego, porque a mí, en sólo media hora, me convencieron de que eran capaces de desarrollar uno y yo confié en ellos... pero sé que han pasado por todo tipo de dificultades...

P: ¿Qué opinión te merece el tema de los videojuegos? ¿Crees que aún se trata de una afición para niños o lo ves cada vez más como un mercado para adultos?

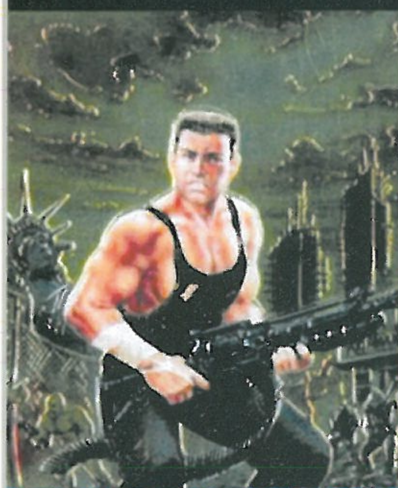
E. A: No soy un experto en la materia, pero creo que todos tenemos un niño dentro y que si nos hacen un producto que nos guste... no importa la edad porque ¡jugaremos!

P: ¿Crees que es arriesgado financiar el desarrollo de un videojuego en España?

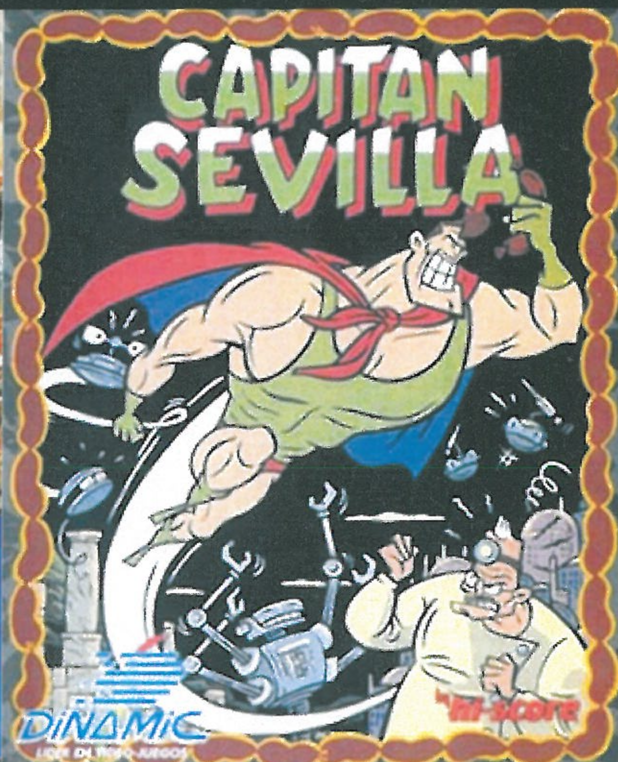
E. A: Creo que toda apuesta tiene un riesgo y hacer un videojuego es una apuesta como otra cualquiera... todo se basa en una idea, si es buena el riesgo disminuye y si la realizamos bien el riesgo disminuye aún más... pero no nos engañemos, todo depende de lo que opinen los clientes o, lo que es lo mismo, el público objetivo. Yo sólo espero que os guste... vamos, que tengamos suerte.

ÉRASE UNA VEZ EN ESPANA

CUENTA LA LEYENDA QUE HUBO UNA ÉPOCA, HACE MUUUCHO MUUUUCHO TIEMPO, EN QUE LAS CONSOLAS AÚN ESTABAN EN PAÑALES Y LOS JUGONES ECHABAN PARTIDAS EN ORDENADORES COMO EL SPECTRUM, EL AMSTRAD O EL MSX. Y DICEN QUE EN AQUELLA ÉPOCA HABÍA EN ESPAÑA MUY BUENOS PROGRAMADORES, TAN BUENOS QUE LOS TÍTULOS MÁS VENDIDOS ERAN CREADOS EN NUESTRO PAÍS, ESTANDO A LA ALTURA DE LOS MEJORES DESARROLLADORES DE TODO EL MUNDO. AQUÍ Y AHORA OS CONTAREMOS LA HISTORIA DE ESE PUÑADO DE VALIENTES.













DINAMIC

NOS LLAMABAN LOS MEJORES

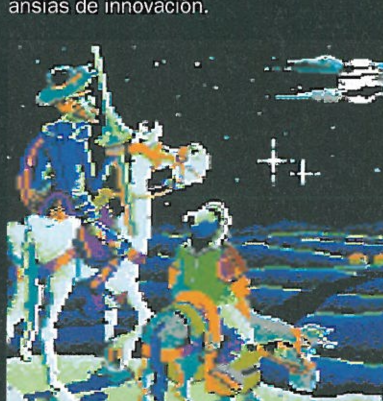
Allá por 1984, los tres hermanos Ruiz (Víctor y Nacho, los programadores, y Pablo, el administrador), empezaron a vender un par de títulos: *Yenght*, una aventura gráfica con toques conversacionales, y *Artist*, un programa de diseño con funciones simples de CAD. Por aquel entonces se hacían llamar Microdigital Soft, pero pronto lo cambiarían por un nombre mucho más atractivo y con el que harían historia: Dinamic.

Al siguiente año consiguieron su primer gran éxito con la tercera parte de una trilogía protagonizada por el aventurero Johnny Jones llamada *Abu Simbel Profanation* (sus predecesores fueron *Saimazoom* y *Babaliba*). Esta magnífica aventura plataformera, junto a la no menos destacable *Camelot Warriors*, colocaron a Dinamic en el altar más prominente del sector en España. Y por si alguien dudaba de su supremacía, en 1986 la empresa de los hermanos Ruiz se descolgó con una ristra de maravillas que les afianzaron en su posición puntera, entre las que estaban *Freddy Hardest, Nonamed, Phantomas, Dustin o Army Moves*. Es más, también consolidaron un género que daría mucho que hablar en la época de los ordenadores de 8 bits, la aventura conversacional (una especie de juego de rol en primera persona en el que se movía al personaje con instrucciones escritas), con *Arquímedes XXI* y *Cobra's Arc*.

En los años siguientes siguieron brillando con títulos como *Game Over, Navy Moves, Phantis, Fernando Martín Basket Master, Hundra, Capitán Sevilla* o *Aspar GP Master*, e hicieron interesantes aportaciones al software compatible con la hispana pistola Gunstick, como *Mike Gunner, Target Plus* o *Bestial Warrior*. Sin embargo, sus creaciones, pese a sus excelencias técnicas y su brutal jugabilidad, iban perdiendo la frescura que les caracterizaba al principio, algo plenamente palpable en títulos como *Astro Marine Corps, Capitán Trueno, After the War* o *Michel Futbol Master Super Skills*. Además, su asociación con un grupo de desarrolladores uruguayos llamados Iron Byte le valieron la creación de títulos tan mediocres como *Freddy Hardest en Manhattan Sur* o *Narco Police*. Por si fuera poco, Dinamic no pudo asumir los costes de la sofisticación del software al que obligaba el desembarco en masa de las consolas, dando sus últimos coletazos en 1991 con *Hammer Boy* y, su canto de cisne, en 1992 con el ambicioso aunque finalmente fallido *Risky Woods*.

Las pérdidas fueron tan abundantes que Dinamic tuvo que cerrar sus puertas hasta que recibió una inyección de capital de una empresa externa, gracias a la que se pudo llevar adelante el proyecto de la saga kioskera *PC Fútbol*, cuyo notable éxito provocó la aparición de un *PC Basket*, y les llevó a arriesgarse con la realización de un juego totalmente *on-line* llamado *La Prisión*... un riesgo que llevó de nuevo a la ruina a la empresa, que duerme de nuevo el sueño de los justos por culpa de sus ansias de innovación.



















ÓPERA SOFT

CON LA EXIGENCIA HEMOS TOPADO



Un grupo de programadores provenientes de la empresa Indescomp (entre ellos Paco Suárez, autor del mítico *La Pulga*) se unió para desarrollar juegos, usando su experiencia previa para contar desde el principio con material de programación profesional y ayuda técnica de la compañía Philips.

Su filosofía para abrirse camino en un mercado dominado por Dinamic era sencilla: hacer pocos juegos, pero de una gran calidad. Y lo demostraron con sus dos títulos de debut en 1986, dos joyas míticas llamadas *Livingstone Supongo* y *Cosa Nostra*. No obstante, su auténtica consagración fue una adaptación 'no oficial' de *El nombre de la rosa* (negociaron con Umberto Eco, pero éste no les cedió los derechos), una magistral aventura gráfica llamada *La Abadía del Crimen* que aún hoy sorprende por su asombrosa profundidad.

Pero claro, habiéndose puesto un techo tan alto era difícil mantenerse, por lo que en 1988 Ópera Soft sacó a la calle un puñado de buenos títulos a los que, sin embargo, les costaba horrores conectar con el gran público, como *Goody, Sol Negro, Mutan Zone* o *Corsarios*, y con la honrosa excepción de *Livingstone Supongo 2*. Viendo que la cosa no funcionaba, probaron suerte durante los siguientes tres años en el género deportivo con *Angel Nieto Pole 500, Golden Basket, Jai Alai* e incluso con *Poli Díaz*, pero sólo eran coletazos de una compañía herida de muerte que hizo un último intento desesperado (e inútil) con *Poogaboo: La Pulga 2*.









TOPO SOFT

MUCHA TÉCNICA Y POCA JUGABILIDAD

Curiosamente en 1984, al mismo tiempo que Dinamic se iba abriendo camino, dos amigos llamados Javier Cano y Emilio Martínez programaron *Map Game*, un juego de preguntas y respuestas sobre geografía española. Todas las distribuidoras se lo rechazaron excepto Erbe, que no sólo publicó el juego sino que contrató a los jóvenes para crear su propio sello de software. Allí fue donde, dos años después, realizaron el magnífico *Las Tres Luces de Glaurung*, aunque no empezaron a usar el nombre de Topo Soft hasta 1987, cuando estrenaron un buen puñado de juegos como *Spirits, Survivor, Colt 36, Desperado* y *Stardust*, que ya mostraban lo que caracterizaría a la compañía: un cuidado nivel técnico que provocaba que se resintiera la jugabilidad.

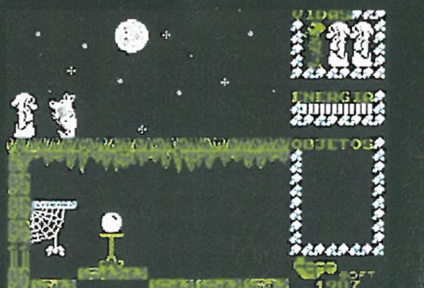
Sin embargo, al año siguiente, aparte de juegos como *Black Beard, Silent Shadow, Chicago's 30, Coliseum* o *Titanic*, Topo estrenó dos juegos que colocaron a la compañía en la elite de nuestro país: el comecocos *Mad Mix Game* y el futbolístico *Emilio Butragueño*. Pero la decadencia del software de 8 bits se les echaba encima, y 1989 vio unos estrenos más bien flojos como *Viaje al Centro de la Tierra, Mad Mix 2, Desperado 2* o *Perico Delgado*, y ni siquiera una licencia internacional de éxito como *Gremlins 2* les salvó de una discreta desaparición poco después, tras un par de lanzamientos mediocres como *Tour 91* y *Zona 0*.











ZIGURAT

LOS ETERNOS SEGUNDONES

Allá por 1983, el grupo formado por Charli y Jorge Granados, Paco Menéndez, Camilo Cela y Fernando Rada realizaron para Indescomp un título mítico: *Fred*. Pero cuando la empresa cerró, en lugar de integrarse en Ópera Soft como algunos de sus compañeros, decidieron montar su propio grupo de desarrollo, denominado en principio Made in Spain. Con él arrancaron en 1986 con un par de magníficos juegos: *Sir Fred*, especie de secuela de *Fred*, y *El Misterio del Nilo*, adaptación no oficial de la película *La Joya del Nilo*. Por aquella época surgieron problemas en el seno del grupo y algunos miembros se fueron a Ópera Soft (entre ellos Paco Menéndez, futuro creador de *La Abadía del Crimen*).

Fue entonces cuando el nombre de la compañía cambió a Zigurat, estrenándose dicha denominación en 1987 con la publicación del mediocre *Arkos*. En el año siguiente su producción eclosionó y lanzaron juegos, por lo menos, agradables (algunos realizados por *freelances* como Gamesoft) entre los que estaban *Afteroids*, *El Poder Oscuro*, *Humphrey*, *Comando Quatro* o *Paris-Dakar*. Sin embargo las ventas no estaban del lado de Zigurat, que tiró desesperadamente de licencias como *Curro Jiménez*, *Emilio Sánchez Vicario*, *Carlos Sainz* o *Sito Pons* sin resultados. Ante la falta de posibilidades del mercado de los ordenadores de 8 bits, Zigurat tuvo que reconvertirse y centrarse en la programación de máquinas recreativas.



IBER SOFT

USANDO SAL GORDA PARA ATRAER PÚBLICO

Un grupo de desarrolladores que hacían las cintas que acompañaban a algunas revistas que comentaban programas, se vieron en la calle por culpa de que Erbe reventó el mercado con sus bajos precios. Así que decidieron unir sus fuerzas y, después de llegar a un acuerdo de distribución con la empresa Ibsa, comenzaron a realizar sus propios juegos. No obstante, no empezaron a tener unas ventas medianamente decentes hasta 1988, cuando publicaron *Megachess*, *Ormuz* y sobre todo *Sabrina*, flojísimo arcade protagonizado por cierta 'cantante' italiana famosa en la época por tener un par de virtudes aficionadas a tomar el aire.

Sin embargo Iber sorprendió al año siguiente lanzando una serie de juegos más que notables, caracterizados además por un sentido del humor bastante cafre y subido de tono (además de unas portadas en las que destacaban mozas con grandes 'razones'… ¿herencia de Sabrina?), como el arcade *Casanova*, el plataformero (y discotequero) *Toi Acid Game* o un totalmente incomprendido conversacional llamado *Ke Rulen Los Petas*. Por desgracia sus propuestas no conectaron con el público, así que aunque Iber tenía proyectos ambiciosos como el juego llamado *El Ángel Exterminador*, la empresa acabó hundiéndose de forma bastante silenciosa.



COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

ME ENCANTA QUE LOS PLANES SALGAN BIEN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PYRO STUDIOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE (SI DIOS QUIERE)**

Ya está aquí. Después de meses y meses de espera. Después de retrasos que sustituían a otros retrasos. Después de tener miedo a ver antes una tesis doctoral de David Bustamante que este juego. Por fin el equipo de Pyro Studios ha terminado la adaptación de su *Commandos 2* a la bestia negra de Sony. Por fin tenemos en nuestras manos una versión casi casi definitiva. Por fin podemos deciros que la espera ha valido la pena, igual que cuando pensábamos en lo bien que podría llegar a estar Natalie Portman cuando le llegara la mayoría de edad.

Y es que Gonzo Suárez y su equipo no han querido hacer la típica conversión pecera de calidad mediocre, con texturas pobres y un dudoso aprovechamiento de las posibilidades del DualShock, y eso se nota. No es nada fácil trasladar el control de los compatibles al mando de una consola, y más en un juego de estrategia como *Commandos 2* en el que es básica la utilización del ratón, pero afortunadamente los programadores han hecho un gran trabajo en ese sentido.

Lo malo, como suele pasar con los juegos procedentes de PC, es que el pad tiene tantas funciones distintas que para aprenderlas tienes que echarle más paciencia que el peluquero de Nina. Por fortuna hay un completísimo tutorial en el que se nos explican todas y cada una de las funciones del mando (bueno, excepto el uso que hace Tronji de la vibración del pad para hacerse masajes en las sienes), pero las primeras veces no es mala idea tener al lado un papel y un lápiz para tomar notas. Aun así, no os asustéis por la complejidad del uso del DualShock, porque después de dos o tres partidas veréis como su manejo se hace realmente intuitivo y más fácil de lo que parecía en principio.

NO OS ASUSTÉIS POR LA COMPLEJIDAD DEL USO DEL DUALSHOCK, PORQUE DESPUÉS DE DOS O TRES PARTIDAS VERÉIS COMO SU MANEJO SE HACE REALMENTE INTUITIVO Y MÁS FÁCIL DE LO QUE PARECÍA EN PRINCIPIO

ÉCHAME UNA MANO, COLEGA

De lo que no hay duda es que *Commandos 2* no es para todos los paladares, ya que comete uno de los peores delitos que, por alguna extraña

SÍ, AMIGOS, ANTES HUBO OTRO *COMMANDOS*

Los más despiertos de nuestros lectores se habrán dado cuenta de que *Commandos 2* no lleva ese numerito detrás porque los de Pyro Studios hayan dicho, al estilo de *Vivancos 3*, "si gusta, haremos el primero", sino porque antes hubo otro juego con el mismo nombre. Hablamos de *Commandos: Behind Enemy Lines*, un título aparecido en 1998 para PC y cuya mayor diferencia con su secuela era que utilizaba una falsa perspectiva tridimensional, utilizando en realidad fondos bidimensionales. Su éxito fue lo suficientemente notable como para que poco después los chicos de Pyro sacaran a la calle una extensión con el nombre de *Commandos: Beyond the Call of Duty*.











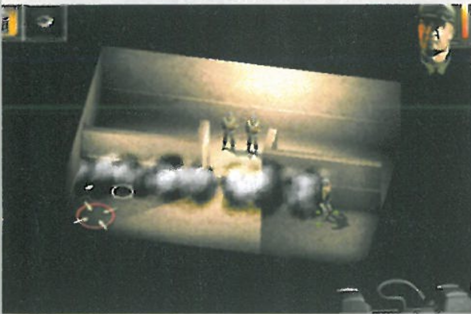












(y absurda) razón que alguna vez deberían explicarnos los desarrolladores de juegos, puede perpetrar un título consolero: hacer pensar, y además mucho. No es nada fácil superar los retos que se nos plantean, sobre todo porque para hacerlo tendremos que enfrentarnos a unos soldados enemigos con una IA tremendamente desarrollada, así que para engañarlos hay que planear la táctica más adecuada, además de usar la técnica del ensayo y error una y otra vez (por lo que hay que agradecer la posibilidad de grabar partida en cualquier momento, lo que ahorra muchos sustos). Para ello contamos una amplia nómina de nueve personajes distintos, incluyendo el perro Whiskey (que aunque lo parezca por el nombre, no es la mascota de nuestro redactor Kain), cada uno con unas habilidades y unas características únicas que pueden resultar claves para resolver algunas situaciones límite.

Pero sin duda lo más divertido es que nunca hay una única forma de

NO ES NADA FÁCIL SUPERAR LOS RETOS QUE SE NOS PLANTEAN, SOBRE TODO PORQUE PARA HACERLO TENDREMOS QUE ENFRENTARNOS A UNOS SOLDADOS ENEMIGOS CON UNA IA TREMENDAMENTE DESARROLLADA

conseguir un objetivo, sino que los desarrolladores de Pyro Studios han estudiado a fondo todas las situaciones que se nos plantean con el objetivo de ofrecernos un abanico de posibilidades para llevar a cabo las misiones que se nos encomiendan. Quizá el ejemplo más claro es la forma de quitar de enmedio a los enemigos: utilizando el sigilo a lo *Metal Gear Solid*, podemos acercarnos a ellos por la espalda y cortarles el cuello o clavarles el cuchillo en la espalda, o si nos apiadamos de ellos sencillamente noquearlos y atarles de la cabeza a los pies; pero si queremos también podremos imitar al Chuck Norris de los buenos tiempos (cuando usaba sus entrañables fajas y no necesitaba dobles con peluca para las escenas





REFERENCIAS BÉLICAS A TUTIPLÉN

Teniendo en cuenta que el padre de Gonzo Suárez (director de *Commandos 2*) es el director español Gonzalo Suárez, es normal que haya mamado desde muy pequeño todo tipo de cultura cinematográfica. Así que no resulta extraño que en el juego haya referencias a películas del género bélico ambientadas en la II Guerra Mundial, como *El puente sobre el río Kwai, Objetivo: Birmania, Los cañones de Navarone, ¿Arde París?, Das Boot* (*El submarino*) o incluso la reciente *Salvar al soldado Ryan*. Una buena forma de despertar en los menos cinéfilos un cierto interés por un género fílmico un tanto olvidado.







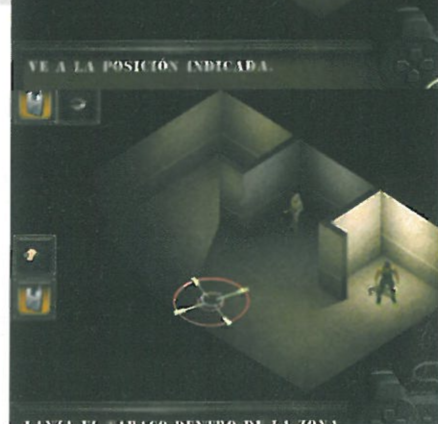












de pelea), matando nazis a diestro y siniestro con nuestra ametralladora.

¿POR QUIÉN DOBLA EL POP-UP?

Eso sí, esperamos que en el tiempo que queda se pula el nivel técnico del juego, que por culpa de algunos fallos puntuales no acaba de estar a la altura del resto. Los fondos prerenderizados y los poligonales son muy detallados y están muy bien construidos (magnífica la recreación de la Torre Eiffel de la décima misión) y las animaciones de los personajes son fluidas y realistas, pero no podemos dejar de lado el brutal *pop-up* que hemos notado en esos fondos (a veces desaparecen elementos bajo el decorado, y otras veces es el mismo decorado el que se esfuma), bastante más molesta que alguna que otra pequeña ralentización que prácticamente ni se nota.

Pero también hay otro detalle que esperamos que Pyro Studios mejore, y a ser posible mucho: los tiempos de carga de *Commandos 2*. Y es que no se trata ya de la cantidad de cafés que podemos tomar mientras se cargan las misiones, que sería un aceptable precio a pagar si se cargaran por completo los decorados, sino que también hablamos de cómo el juego se congela cada vez que salimos de un edificio o giramos la cámara en exteriores, dejándonos durante un buen puñado de segundos con el mando en la mano esperando a que el procesador de la consola reaccione, rompiendo todo el ritmo que se había creado hasta ese mismo instante.

Aun así, viendo el fantástico trabajo de adaptación que se ha realizado hasta el momento, estamos prácticamente seguros de que cuando salga a la calle *Commandos 2* habrá mejorado todos esos fallos. Y aunque no sea así, es un juego tan inteligentemente divertido, ambientado con tanto cuidado y fidelidad con la realidad, y sobre todo con una vida útil tan larga, que prácticamente es un delito no tenerlo en tu colección de videojuegos. Y además, ¡qué caramba!, que es un juego más español que la tortilla de patatas, y es todo un orgullo ver que gente de nuestro país es capaz de realizar maravillas como ésta.

LÁSTIMA DEL NIVEL TÉCNICO DEL JUEGO, QUE POR ALGUNOS FALLOS PUNTUALES NO ACABA DE ESTAR A LA ALTURA DEL RESTO

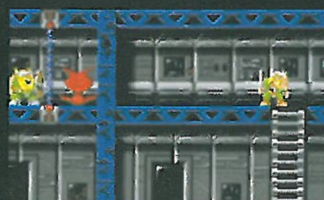


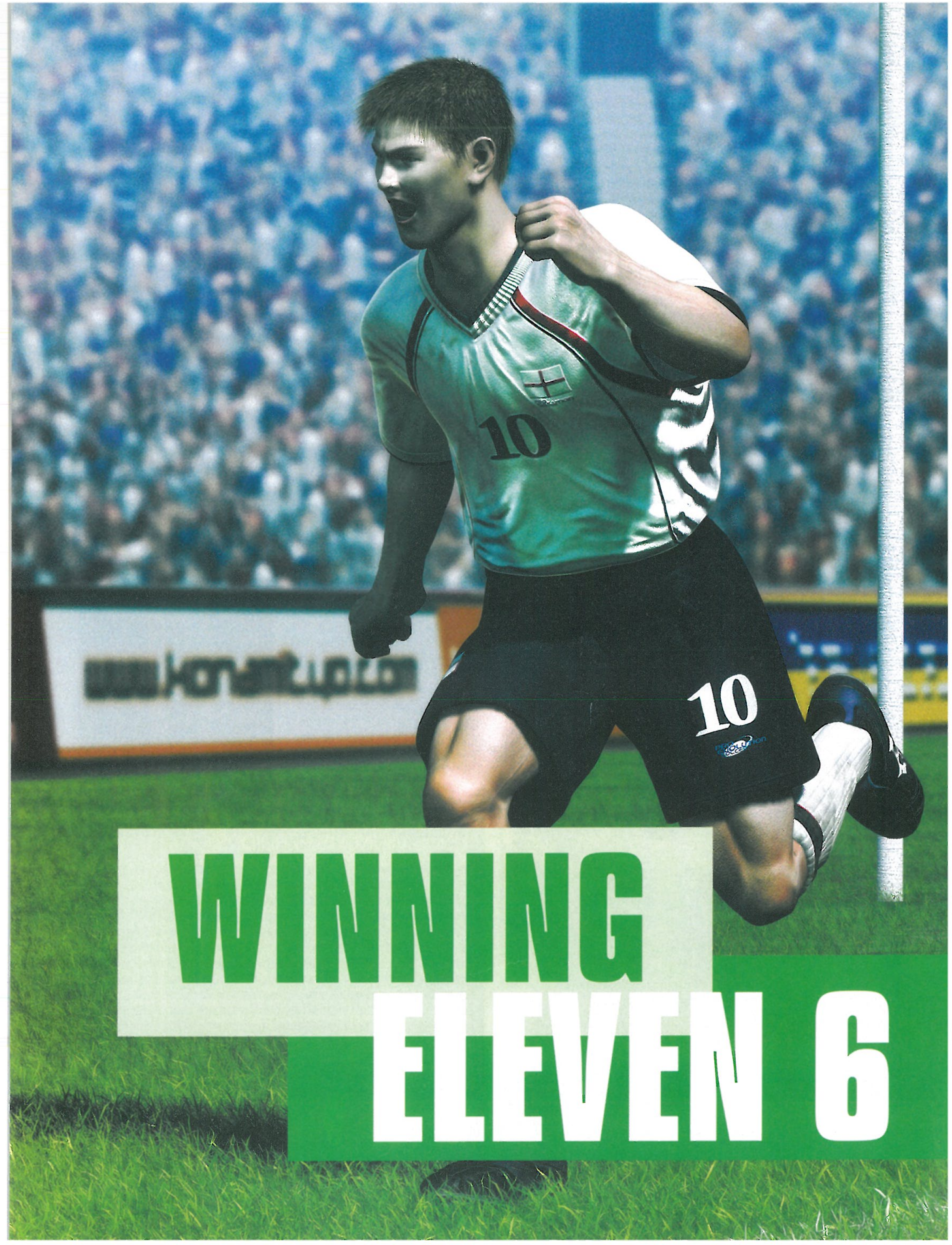


MEZCLANDO AL EQUIPO A CON UNOS VIKINGOS PERDIDOS

Aunque *Commandos 2* pertenece con todas las de la ley al género de la estrategia bélica, mientras jugábamos a su versión PS2 empezó a despertar en nosotros algunos entrañables recuerdos de nuestra infancia. Sin ir más lejos, su mecánica nos hizo pensar poderosamente en *The Lost Vikings*, ese maravilloso juego de Blizzard en el que había que alternar las distintas habilidades de tres cachondos vikingos para superar numerosos obstáculos en forma de puzzles. Pero también nos trajo a la memoria la entrañable serie *El Equipo A*, ya que también está protagonizada por un grupo de héroes al margen de la ley, cada uno con una personalidad y unas habilidades propias y complementarias con las de los demás.






10
10
WINNING
ELEVEN 6

¡SOY EL REY DEL FÚTBOOOOL!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KCEJ**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **OCTUBRE**

Ahora que la saga *FIFA* está en horas bajas (creativamente, porque EA sigue haciendo con ella más negocio que un vendedor de *kleenex* en la casa de los Bustamante) y que *Esto es Fútbol* mejora sin acabar de arrancar, parece que por fin se empieza a hacer justicia a los esfuerzos de Konami y su *Pro Evolution Soccer* se está perfilando como el nuevo rey del género futbolístico. Y es que pocos simuladores balompédicos, por no decir ninguno, habían creado una unanimidad tan grande en la Redacción con respecto a su calidad como la primera versión para PS2 del *Winning Eleven* japonés. Así que ya os podéis imaginar la alegría que se formó en *PlanetStation* (aparte de los tortazos por ver quién cogía antes el mando) cuando llegó a nuestras manos *Winning Eleven 6*, la primera versión nipona del juego que llegará a España el próximo octubre como *Pro Evolution Soccer 2*.





DESDE EL PRIMER MOMENTO EN QUE TE PONES AL MANDO, TE DAS CUENTA DE QUE EL CONTROL Y EL SISTEMA DE JUEGO ES PRÁCTICAMENTE IDÉNTICO AL DE LOS ANTERIORES *WINNING ELEVEN*

Lo que hay que dejar claro desde un principio es que este título de Konami no supone ninguna revolución dentro de la serie: desde el primer momento en que te pones al mando, te das cuenta de que el control y el sistema de juego es prácticamente idéntico al de los anteriores Winning Eleven. Algo que no sólo no es malo (tomen nota, señores de EA: no hacen falta estelitas ni crear extraños sistemas de pases para tener éxito), sino que es algo muy de agradecer, ya que es esa jugabilidad inigualable lo que caracteriza y hace grande a esta saga. Así que sus desarrolladores, conscientes de que tenían un buen material de partida entre manos, se han dedicado a intentar mejorarlo en todo lo posible.

No obstante, no todas las mejoras serán del gusto de todos: algunas son más acertadas, otras lo son menos, e incluso las hay que pueden resultar molestas a más de uno.





















ANIMACIONES DE IMPRESIÓN

Sin lugar a dudas, la novedad que más destaca a primera vista es la multiplicación por tres de las animaciones de los jugadores con respecto a *Winning Eleven 5*. Aquellos futbolistas que nos parecían tan realistas en *Pro Evolution Soccer* nos recordarán a Clicks de Famobil bañados en almidón comparados con sus nuevas versiones (que a más de un despistado le harán creer que está viendo un partido real). Ahora los miembros de nuestro equipo pondrán los brazos delante de los contrarios para marcarles, seguirán los disparos con la vista, levantarán la mano para pedir fueras de juego y, lo mejor de todo, los porteros se moverán como auténticos porteros. Gracias a un magnífico trabajo con la captura de movimientos, podremos disfrutar de un espectáculo visual asombroso, pudiendo incluso llegar a distinguir a

algunos futbolistas por sus movimientos habituales.

Pero las mejoras no se quedan ahí: también se ha suavizado la transición entre el momento de cometer una falta y la animación del árbitro sacando la tarjeta (gracias a que ahora la cámara baja suavemente hacia los jugadores antes de cambiar de plano) y se han aumentado las vistas durante las repeticiones, incluyendo una espectacular toma desde detrás de la portería que vibra cuando la pelota entra en ella. Menos espectaculares pero también destacables son mejoras como la inclusión de una línea amarilla que marca la posición incorrecta en la repetición de los fueras de juego, la aparición de una estela en la pelota cuando chutamos con fuerza (para imprimirle una mayor sensación de velocidad) o el cambio de color del número que lleva sobre la cabeza nuestro jugador para indicarnos si ya tiene una tarjeta amarilla (algo muy útil para salvarnos de más de una peligrosa expulsión).

Pero no todo es tan bueno, y lo cierto es que el nivel técnico de este juego de Konami también tiene sus defectos. Ahí están, por ejemplo, las ralentizaciones que se producen (muy) de vez en cuando, especialmente cuando se reúnen muchos elementos en pantalla y sobre todo cuando la cámara baja a ras de campo en las jugadas a balón parado (aunque no perjudican en absoluto la jugabilidad). También habría que criticar el modelado de los jugadores, pues además de apreciarse una cierta falta de polígonos, el parecido de muchos de ellos con sus modelos reales es más que dudoso. Sin embargo, lo más surrealista (e, inevitablemente, lo más divertido) es que los desarrolladores han 'reutilizado' los modelos faciales, pudiéndonos encontrar sorpresas tan divertidas ¡como un árbitro con la cara de Luis Figo (una visión que a más de un jugón barcelonista le puede provocar un soponcio)!





PARA DAR BESOS AL MANDO

Pese a que se ha respetado casi totalmente, el control de *Winning Eleven 6* también ha sufrido ciertos 'arreglos' con respecto a su predecesor. Ahora resulta más sencillo rematar a puerta, ya que es más difícil que el tiro se te escape a las nubes, pero (quizás para compensar) lo que se ha vuelto más

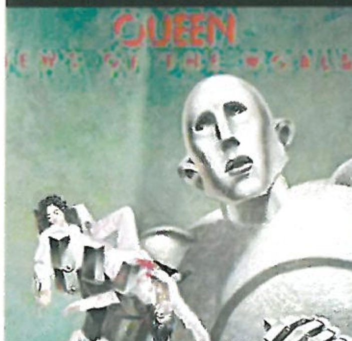
AQUELLOS FUTBOLISTAS QUE NOS PARECÍAN TAN REALISTAS EN *PRO EVOLUTION SOCCER* NOS RECORDARÁN A CLICKS DE FAMOBIL BAÑADOS EN ALMIDÓN COMPARADOS CON SUS NUEVAS VERSIONES





¿TE DAS QUEEN?

Una de las aportaciones más brillantes de este *Winning Eleven 6* es la inclusión de dos canciones míticas para el ambiente futbolero, *We will rock you* y *We are the champions*, del grupo británico Queen. Este conjunto (liderado por el carismático Freddie Mercury hasta su muerte por culpa del SIDA en noviembre de 1991) incluyó estas dos melodías en su álbum *News of the world*, publicado en 1977. Curiosamente ambas se incluyeron en el mismo *single*, así que las radios las solían emitir seguidas, como si fueran una sola canción... ¿quizá por ello se las relaciona tan estrechamente hoy en día?





complicado es centrar, ya que si no vas con cuidado el pase puede pasar frente a la portería sin que nadie lo huela siquiera.

Aunque, sin lugar a dudas, si hay una alteración que ha beneficiado a la jugabilidad y a la capacidad de diversión de este sexto *Winning Eleven* es la ampliación del hasta ahora aburridísimo modo Entrenamiento, incluyendo un submodo Desafío en que debemos cumplir una serie de divertidos objetivos (como correr entre conos, hacer una especie de rondo, realizar pases a un determinado punto del campo...) que además de hacernos disfrutar, por fin, de nuestra preparación, nos ayudarán a afinar nuestras habilidades futbolísticas... lástima que la mayoría de ellos sean más difíciles que jugar a balonmano con una sandía.

Y es que este nuevo título futbolístico de la saga no renuncia a una de sus características principales: su elevada dificultad por defecto, que incluso ha aumentado ligeramente. Ahora la IA de los equipos contrarios es más elaborada, con lo que se mueven mejor y, lo más sorprendente, actúan mucho más al borde del reglamento, rozando la tarjeta si hace falta para hacerse con el balón. Es quizá lo que puede resultar más desesperante para los que jueguen las primeras veces al futuro *Pro Evolution Soccer 2* (esperamos que los chicos de Konami se compadezcan de los pobres europeos e incluyan algún modo de dificultad medio menos complicado),

SI HAY UNA ALTERACIÓN QUE HA BENEFICIADO A LA JUGABILIDAD Y A LA CAPACIDAD DE DIVERSIÓN ES LA AMPLIACIÓN DEL ABURRIDÍSIMO MODO ENTRENAMIENTO, INCLUYENDO UN SUBMODO DESAFÍO

pero estamos seguros de que a poco que profundicen en su impresionante control y su inigualable y compleja mecánica, se convertirán en nuevos convencidos de que están ante el indiscutible y prácticamente inamovible rey del género futbolístico.



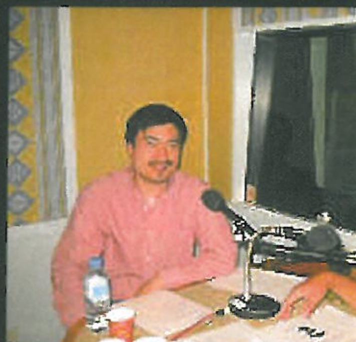




JON KABIRA, ESE MITO

Mientras los pobres españolitos nos vemos siempre obligados a sufrir esos comentarios que, de tan sosos, dejan a la tertulia de *Qué grande es el cine* como el colmo de la diversión y el pitorreo, los japoneses disfrutan con las narraciones de Jon Kabira, que aunque aquí nos suene a chino (o más bien a japonés), para los fans de *Winning Eleven* es todo un mito por su divertida forma de comentar los partidos. Kabira es, además, el propietario de la cadena de radio J-Wave, que es la que retransmite la mayoría de partidos de la J-League, la Liga de fútbol japonesa. En este *Winning Eleven 6* le acompaña como comentarista el exfutbolista Tetsuo Kakanishi, que jugó en los Kawasaki Frontale hasta diciembre del año 2000.





PAC-MAN WORLD 2

MAMÁ, EN EL COLEGIO ME LLAMAN ALBÓNDIGA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES JULIO**

Conscientes de que hay pocas personas en este mundo que nunca hayan jugado en algún momento de su vida a alguna versión de *Pac-Man* (con la honrosa excepción de Stevie Wonder y Serafín Zubiri), los mandamases de Namco no dejan que una licencia tan universalmente conocida como ésta permanezca inactiva durante mucho tiempo. Así que, cuatro años después del primer *Pac-Man World*, la compañía nipona se descuelga con una segunda parte que retoma el espíritu plataformero de aquel título. No obstante, aprovechando el salto a PS2, los programadores han cambiado la perspectiva cuasibidimensional del primer título (al estilo *Klonoa*) por una mecánica totalmente tridimensional.

APROVECHANDO EL SALTO A PS2, LOS PROGRAMADORES HAN CAMBIADO LA PERSPECTIVA CUASIBIDIMENSIONAL DEL PRIMER TÍTULO POR UNA MECÁNICA TOTALMENTE TRIDIMENSIONAL

La excusa para que Pac-Man (emulando a Holybear en uno de sus días hambrientos) se coma todo lo que pille por delante es que los malvados fantasmas de turno han robado las frutas doradas y mágicas que colgaban de un árbol de Pac-Village. Lo que éstos no sabían es que, al hacerlo, iban a liberar al malvado Spooky, un espíritu con muy mala leche (quizá por los pedazo de cuernos que adornan su cabezuela) que estaba encerrado bajo las raíces. Y claro, como la economía de Pac-Land no da para contratar al *Equipo A*, sólo pueden recurrir a su héroe local, esa bola de queso con ojos y boca llamada Pac-Man.

Para vencer a Spooky, nuestro orondo protagonista deberá atravesar siete mundos distintos, en los que deberá utilizar a fondo sus numerosas habilidades, entre las que se encuentran bucear, patinar sobre hielo, correr sobre patines en línea, nadar con pies de pato o incluso transformarse en una versión metálica de sí mismo (al estilo de Coloso de *La Patrulla-X*) para explorar los fondos marinos.

Desde luego, no se trata de un plataformas que vaya a revolucionar el género ni mucho menos, pero su simpático héroe y sus coloridos y llamativos escenarios lo harán indicado para que los más pequeños de la casa den sus primeros pasos en este popular género.





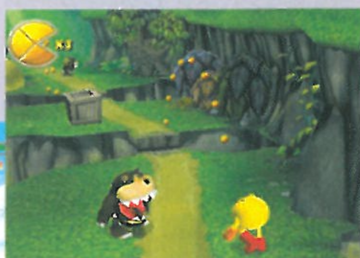








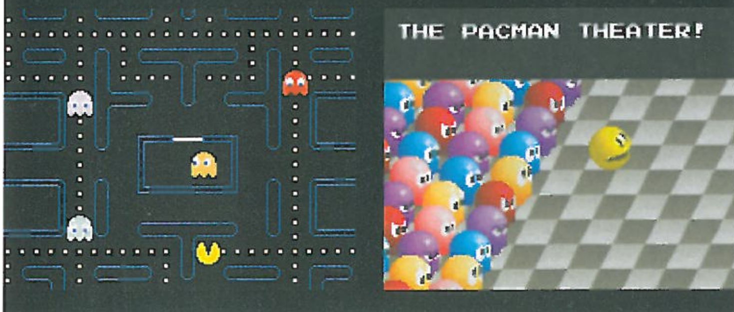






UN PARAÍSO PARA LOS NOSTÁLGICOS

A los dinosaurios que formamos parte de esta Redacción se nos ha caído una lagrimilla nostálgica cuando hemos visto el detallazo que se ha marcado Namco en este *Pac-Man World 2* al incluir unos cuantos juegos clásicos desbloqueables mediante la obtención de unas monedas llamadas 'tokens'. Aparte del primer *Pac-Man* (que ya podía utilizarse en el *Pac-Man World* de PS One), podremos echar una partida a su versión femenina en *Ms. Pac-Man*, moverlo en entornos tridimensionales en *Pac-Mania* y hacerlo caer cual pieza de *Tetris* en *Pac-Attack*. Todo un festín para los que añoramos esa simplicidad tan adictiva que caracterizaba a los juegos de aquella entrañable época...



TAZ WANTED

UN TORBELLINO EN NUESTRA PS2

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BLITZ GAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

El mítico Demonio de Tasmania llega a nuestra consola, y lo hace con una historia digna de los *cartoons* de la Warner. A Yosemite Sam (ya sabéis, ese vaquero enano con enormes bigotes rojos) no se le ocurre nada mejor que montar un zoo marca Acme con Taz como principial atracción, así que el demonio es raptado y separado de su novia para ser posteriormente enjaulado. No obstante logra escapar (natural, porque si no no habría juego) y tendremos que conseguir que regrese a casa mientras destruimos todos los carteles en los que Taz figura con el tópico "Se busca".

Blitz Games ha optado por el *cel shading* para el apartado gráfico, un gran acierto ya que esta técnica acentúa la sensación de que estamos asistiendo a una película de dibujos animados, algo que todavía queda más realzado cuando empezamos a encontrarnos a todo tipo de amiguetes de toda la vida como Piolín, el Coyote o Silvestre, para regocijo de los fans de los Looney Tunes.

TAZ WANTED NO DEJA DE SER UN JUEGO DESTINADO A LOS MÁS JÓVENES, ASÍ QUE EL MANEJO DEL PROTAGONISTA ES DE LO MÁS SENCILLO

Taz Wanted no deja de ser un juego destinado a los más jóvenes, así que el manejo del protagonista es de lo más sencillo y se ha incluido una muy buena idea, el hecho de que no tengamos vida que gastar. Así, si nos aplasta un enemigo, nos ahogamos, nos caemos por un precipicio o acabamos en una tertulia de *Crónicas marcianas*, simplemente regresaremos a un punto de partida predeterminado y seguiremos jugando en ese mismo nivel.

De esta manera nos ahorraremos recorrer caminos por los que ya hemos pasado y la habitual preocupación por ir cosechando ítems de salud, lo que agradecerán los benjamines de la casa.

Aunque no parece que vaya a ser precisamente una obra maestra del género plataformero, *Taz Wanted* engancha por el enorme carisma de su personaje y su notable jugabilidad, que sin embargo esperemos que se ajuste un poquitín a la alza antes de su lanzamiento, especialmente en lo relativo a las monótonas estrategias de combate de los enemigos. Si es así, podemos estar ante un título más que interesante.













TAZ VS. CRASH

Es bastante evidente que esos ataques giratorios que *Crash Bandicoot* inauguró en PS One estaba algo más que inspirados en los torbellinos del Demonio de Tasmania, así que resulta una especie de justicia cósmica el hecho de que los desarrolladores de *Taz Wanted* hayan tomado prestada la mecánica de los ataques de los personaje de Naughty Dog. Son muchas las vueltas que dimos con Crash para romper cajas y acabar con adversarios, y ahora nos toca hacer lo mismo con el torbellino del bueno de Taz.





MASTER RALLYE

PARA PARA, QUE ME MAREO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **STEEL MONKEYS**
EDITOR **MICROIDS**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Imaginaos cinco mil kilómetros por dunas y parajes casi desiertos que dan paso a bosques frondosos, recorridos a bordo de *buggys*, camionetas y otros vehículos saltarines. Pues eso viene a ser la Copa del Mundo de Rallies de Campo a Través, una prueba que consta de treinta etapas que discurren en diez días y que suelen cubrir la distancia entre París y Moscú (para entendernos, vendría a ser un París-Dakar del continente europeo).

Esta competición es la que refleja *Master Rallye*, otro juego más para el tupido catálogo del género de las carreras en PS2, que sin embargo intenta darle una vuelta de tuerca al invento. Para ello contamos con diversas peculiaridades, como la opción de tomar atajos para adelantar a nuestros rivales u optar por la ruta que nosotros consideremos como la más correcta (menos mal que Snatcher no participa, porque entonces la ruta pasaría siempre cerca del estanco más próximo), lo que da una sensación de libertad poco vista en títulos similares de este mismo género.

Es de agradecer que la sensación de velocidad sea notable, por no hablar de los correctos modelados de los más de treinta vehículos que podemos conducir (una vez desbloqueados). Lástima que la integración de estos coches en los escenarios por los que discurren las etapas sea un tanto pobre, y que el realismo de los decorados se resienta por las mediocres texturas de los fondos. También se echa en falta una mejor manejabilidad de los vehículos (sobre todo, los 4x4), y es que poder llevarlos por donde queramos ayudaría a que la cosa no fuera tan y tan desesperante, a lo que contribuye la exigente IA que tiene algunos de nuestros rivales. No obstante, no son problemas que no puedan arreglarse con un tiempecito más de desarrollo y un poco de paciencia.

CONTAMOS CON DIVERSAS PECULIARIDADES, COMO LA OPCIÓN DE TOMAR ATAJOS PARA ADELANTAR A NUESTROS RIVALES U OPTAR POR LA RUTA QUE NOSOTROS CONSIDEREMOS COMO LA MÁS CORRECTA











POR LA RUSIA DE LOS ZARES

Para la octava edición de este rally su organizador, René Metge (dos veces campeón del París-Dakar), ha optado por hacer a los pilotos adentrarse en la Rusia imperial. La salida de la edición de este año se dará el 2 de agosto de San Petersburgo, recorrerá los rincones más recónditos de le época gloriosa del Imperio bolchevique y contará con la presencia del exfutbolista y ahora actor Eric Cantona, entre otros famosillos ajenos al mundo de las cuatro ruedas (pero con mucho tiempo para perder y acudir a acontecimientos como éste).









GUMBALL 3000

FRENOS ROTOS, COCHES LOCOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CLIMAX**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Estamos más o menos acostumbrados a que se adapten al videojuego todo tipo de competiciones oficiales y no oficiales (por mucho que Snatcher insista, el concurso de beber cerveza que organiza el Ayuntamiento de su pueblo no es una 'competición oficial'), pero que nosotros recordemos aún no habíamos visto que se llevara a la consola una carrera de ricachones aburridos que intentan emular las hazañas de *Los locos de Cannonball*... Y es que, aunque parezca surrealista y hasta un punto absurdo, lo que nos encontraremos en *Gumball 3000* es completamente real y palpable. Desde hace unos tres años, un grupo de tipos con una cuenta bancaria muuuuuy saneada (encabezados por un tal Maximillion Cooper, que aunque lo parezca por el nombre no es el villano de una película de James Bond) se ponen al volante de los coches más lujosos de su garaje y se dedican a atravesar Europa en un tour de 3000 millas... por pura diversión, ya que no hay premio en metálico para el ganador.

Así que, imitando el funcionamiento de la carrera, en este título de Climax empezaremos desde lo más bajo de las tablas clasificatorias e iremos escalando posiciones mientras atravesamos diversos escenarios europeos (impagable esa España con el aspecto de las Montañas Rocosas, y adornada con algún que otro toro de Osborne), procurando no ser multados por la Policía local por exceso de velocidad y pudiendo además conseguir puntos adicionales cumpliendo algunas tareas a lo *Tony Hawk's* que se nos encomiendan antes de cada carrera. Además, como *Gumball 3000* intenta reproducir el ambiente 'fiestero' de la dichosa competición, conforme vayamos realizando objetivos iremos obteniendo unas cartas adornadas con chicas ligeritas de ropa, y si queremos conseguir vehículos nuevos deberemos obtener 'material' para las fiestas posteriores, como bebidas o incluso 'pastillas' (y no precisamente para el mal aliento)... vamos, que no se trata de un juego precisamente para todos los públicos.









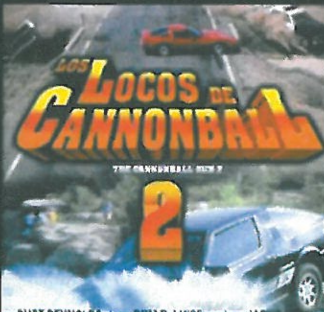




CUANDO BURT REYNOLDS LUCÍA SU PELUQUÍN

Los organizadores de la *Gumball 3000* no han inventado nada nuevo, ya que las dos películas en que ellos se inspiraron, *Los locos de Cannonball* y *The Gumball Rally*, estaban a su vez basadas en la auténtica carrera de Cannonball que se realizaba dos veces al año por los Estados Unidos. No obstante, la que fue un auténtico éxito de taquilla fue *Los locos de Cannonball*, quizá por albergar a un puñado de actores tan populares como Burt Reynolds, Farrah Fawcett, Roger Moore, Dean Martin, Sammy Davis Jr, Peter Fonda o el mismísimo Jackie Chan. El éxito fue tan notable que tres años más tarde se produjo una secuela en la que repetían casi los mismos actores y aparecían otros como Telly Savalas o Shirley McLaine.













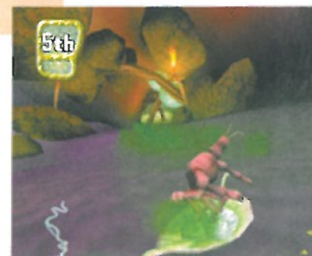


HORMIGAZ EXTREME RACING

AQUELLAZ LOCAZ HORMIGAZ

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SUPERSONIC SOFTWARE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

DISPUTARÁN CARRERAS A LOMOS DE DIVERSOS BICHOS, CORRIENDO O INCLUSO SURFEANDO GRÁCILMENTE EN LA HIERBA



Siguiendo con la, por desgracia, inevitable tradición de realizar juegos de karts basado en personajes de películas (ahí están los olvidables *Los Picapiedra Viva Rock Vegas* o *South Park Rally* para demostrarlo) nos va a llegar dentro de poco *Hormigaz Extreme Racing*, título que contará con los personajes del ya lejano film de animación que produjo DreamWorks, embarcados esta vez en la disputa de varias carreras bastante variopintas.

Y es que si por algo destaca este juego es por la variedad de las competiciones que propone. Zeta (*alter ego* insectil de Woody Allen en el film), la princesa Bala y sus amigos disputarán carreras a lomos de diversos bichos, corriendo o incluso surfeando grácilmente en la hierba (parece que eso del mar les venía un poquito grande).

Como es habitual en este tipo de juegos, al ir cumpliendo los primeros desafíos se irán desbloqueando otros, todos ellos ambientados en circuitos tan exóticos como el tronco de un árbol o el baño de los pájaros. Los recorridos no son precisamente un alarde técnico, ya que son bastante sencillos y además se trata de circuitos cerrados en los que normalmente debemos dar varias vueltas, pero el verdadero interés será hacerse con los *power-ups* que nos van proporcionando unas curiosas plantas repartidas por el trazado. Gracias a ellas podremos activar un turbo, lanzar una especie de abejas-misiles que frenarán a nuestros rivales o colocarnos una membrana a modo de escudo (más o menos como la niebla que rodea la mesa de Snatcher después de una noche de cierre).

Tampoco falta la inevitable opción multijugador, en la pueden participar hasta 4 fans de los personajes de *Hormigaz*. Y es que estamos ante un título que, aunque divertido, cuenta con el *handicap* de estar basado en una película que tiene ya casi 4 años, así que el gancho que puedan tener estas hormigas es más bien dudoso.







UNOS BICHOS CASI DE VERDAD

Allá por 1998, se estrenó la que era la segunda película de animación realizada íntegramente por ordenador: *Hormigaz*. DreamWorks, la productora de Steven Spielberg, realizó un film que no estaba pensado únicamente para el público más joven, si no que contaba con inteligencia suficiente como para que los más mayores de la casa también se engancharan a su historia. El argumento nos presentaba a una hormiga que, sin quererlo, revoluciona las rígidas estructuras el hormiguero en el que vive. En la versión original los protagonistas contaban con las voces de actores tan conocidos como Woody Allen, Sylvester Stallone, Gene Hackman o Sharon Stone, que incluso fueron grabados en vídeo al realizar el doblaje para que posteriormente su personaje-hormiga correspondiente reprodujera sus movimientos e incluso tics.









MEDAL OF HONOR FRONTLINE

HACIENDO HISTORIA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA GAMES**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

Pocas sagas hacen tanto honor a su nombre como la compuesta por los excelentes shoot'em-ups en primera persona de la serie *Medal of Honor*. Hace aproximadamente dos años y medio que el valiente soldado Jimmy Patterson patrulló por vez primera los circuitos de nuestra vieja PlayStation. Este modesto joven de 24 años oriundo de Carthage, Missouri, no sólo salvó a su tripulación del ataque de una patrullera alemana convirtiéndose en un héroe, sino que salvaguardó el género bélico de carecer de representantes (o, como mucho, de 'sufrir' de representantes como los numerosos *Army Men*). Tras dos incursiones en PSX y una en PC, la serie desembarca en su Normandía particular de 128 bits para



LOS CINCO PRIMEROS MINUTOS DE JUEGO DE ESTE TÍTULO SON TODA UNA EXPERIENCIA QUE DEJA CLARO QUE NO ESTAMOS DELANTE DE UN SHOOT'EM-UP CUALQUIERA

enfrentarse a unos usuarios de PS2 con ganas de guerra y de saber si la acción, la IA, la ambientación y todos los elementos que han hecho de *Medal of Honor* un clásico están a la altura en *Frontline*.

EN LA LÍNEA DE FUEGO

En el mundo del cine se dice que para hacer una buena película, hay que empezar con un terremoto e ir subiendo. Si esto se aplicara al inicio de *Frontline*, estaríamos ante el videojuego más grande de todos los tiempos. La acción nos sitúa a bordo de una barcaza el día D a la hora H, en pleno desembarco de Normandía. Mientras el jefe de nuestro pelotón nos da órdenes, podemos observar cómo se despliega todo el potencial marítimo de los aliados, acercándose a la costa... hasta que comienza el caos. La barcaza, alcanzada por proyectiles enemigos, se hunde obligándonos a bucear en un mar de agua y balas silbantes. Al avanzar, contemplamos atónitos cómo los cuerpos inertes de los compañeros alcanzados flotan a la deriva, hasta que alcanzamos la playa, sólo para descubrir dos cosas: que el caos es aún mayor en la playa frente a las torretas enemigas, y que es entonces cuando comienza realmente nuestro periplo en *MOH: Frontline*.

Todo este despliegue de medios, aderezados con una música sobrecogedora, es lo que da forma a los cinco primeros minutos de juego de este título, toda una experiencia que deja claro que no estamos delante de un *shoot'em-up* cualquiera. Por suerte, toda esta grandeza continúa durante toda la primera misión, en que tendremos que atravesar la playa y hacernos con la base enemiga mientras continuamente sobrevuelan aviones por encima nuestro, zumban las balas a nuestro alrededor, hay explosiones por doquier y los soldados nazis nos hostigan continuamente con sus espeluznantes gritos y sus aún más temibles habilidades con las armas.

Por desgracia, todo este despliegue de medios enseguida pierde su encanto en cuanto jugamos a partir de la segunda misión. Realizaremos misiones de infiltración a campo abierto, de destrucción y sabotaje, tomaremos *búnkers* al asalto e incluso tendremos que cooperar con otro de nuestros aliados como el soldado Barnes, o disfrazarnos con los uniformes enemigos. Pero nada















MÁS ALLA DE LOS DISPAROS

De la misma manera que ocurría en *MOH: Underground*, tendremos que realizar algunas misiones más propias de un elegante agente secreto que de un soldado de gatillo fácil. Buen ejemplo de ello es el nivel de Holanda en que nos encontraremos con Barnes, un soldado al cual deberemos proteger mientras él se encarga de destruir una base de tanques, o el nivel en que deberemos localizar y emplear una cámara fotográfica para obtener pruebas.







EL BAJO NÚMERO DE CUADROS POR SEGUNDO CONFUNDE AL JUGADOR Y DIFICULTA ACCIONES TAN BÁSICAS EN UN *SHOOTER* COMO DISPARAR

que no se haya visto en ninguno de los otros *Medal of Honor*, y que no sea tan lineal como el encefalograma de una regla. Y es que más que un shoot'em-up, *Frontline* parece una aventura en primera persona con una historia que reconduce constantemente al jugador sin darle demasiada libertad. Una aventura, eso sí, realizada de manera brillante y que se vale de recursos cinematográficos y de la espectacularidad de sus imágenes y su música para meter al jugador de lleno en la historia, de manera parecida a lo que pasaba en dos de las últimas obras maestras de PS2, *Metal Gear Solid 2* y *Final Fantasy X* (señores desarrolladores... ¡menos ver y más jugar!).

PERDER AL SOLDADO PATTERSON

Si tuviéramos que elegir el mayor defecto de los *Medal of Honor* para PSX, sin duda nos quedaríamos con su parte gráfica. Era bastante competente, pero desde luego no estaba a la altura del resto de elementos que integraban el juego, como es el caso de *Frontline*. Al principio sorprenden los efectos de partículas y el alto grado de detalle en



uniformes, armas y, sobre todo, escenarios. Pero enseguida acabaremos aborreciendo las texturas en baja resolución que dan un aspecto algo 'cutre' a la mayoría de parajes abiertos, los modelos poligonales de los personajes (fijaos en la cara y el cuello de los soldados... ¡brrrr!). Además, hay niveles totalmente descompensados gráficamente: mientras que unos parecen preciosas fotografías en tonos grises de pueblos desolados por la guerra, otros se asemejan más a las sobras de los decorados en cartón piedra de un *spaghetti-western* almeriense. Esta sensación de pobreza la acrecentan elementos como los 'muros' jugables que evitan que el jugador explore libremente un nivel. ¿Hay algo más frustrante que no poder saltar por encima de una gigantesca y poderosa caja de madera que nos llega por las rodillas (ejem ejem)?

Pero más molesto es el bajo número de cuadros por segundo. Esta última limitación gráfica afecta también a la jugabilidad, ya que confunde al jugador y dificulta acciones tan básicas en un *shooter* como... ¡disparar! Todos sabemos que, en un shoot'em-up de este tipo, el control con un Dual Shock 2 nunca será tan preciso como el de un teclado y un ratón de PC. Pero es que los controles de *Frontline* no han evolucionado ni una pizca respecto a los de sus antecesores en 32 bits (incluso han empeorado, ya que no permiten el uso de la cruceta digital). Aunque los botones del mando están aprovechados magníficamente, disparar y movernos simultáneamente con los dos "champiñones" analógicos resulta en ocasiones engorroso y bastante complicado.

Por suerte, los enemigos son unos tíos muy comprensivos y prefieren no aprovecharse de la situación, permitiéndonos mantener casi siempre respetables tiroteos entre caballeros. O eso, o la Inteligencia Artificial de este título es más Artificial que Inteligencia. Al igual que pasaba en PC y en las versiones de PlayStation, los adversarios repiten los mismos patrones de movimiento, dejando poco lugar a las sorpresas. Gritan, disparan, se esconden y de vez en cuando salen para intentar hacernos un ombligo extra, siempre realizando la misma rutina en distintos lugares. En 32 bits nos





LOS OTROS MEDALLISTAS

Por el momento, y antes de que empiecen a llover las nuevas versiones para Game Boy Advance y X-Box, hemos tenido ocasión de disfrutar de tres estupendos *Medal of Honor*:



MEDAL OF HONOR (PSX, 1999)

Una de las mayores sorpresas que en aquel 99 nos llevamos los usuarios de PlayStation. Tras sufrir durante años, veíamos por primera vez cómo los usuarios de PC se quedaban atónitos ante un shoot'em-up en primera persona, y no al revés. Y es que su ambientación, su producción de cine y cosas como la IA o su crudo realismo estaban a años luz de cualquier cosa vista hasta la fecha en 32 bits.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (PSX, 2000)

Manon, un personaje del primer *Medal* perteneciente a la Resistencia Francesa, era la protagonista de su secuela. Una continuación de lujo que continuaba la fórmula de su antecesor y la mejoraba, introduciendo elementos como la ayuda en equipo con otros personajes, un nuevo modo de disfraz que permitía engañar de una forma bastante cómica a los soldados enemigos, y por supuesto cambios gráficos y de IA.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (PC, 2002)

Aunque han pasado años antes de que los usuarios de PC disfrutaran de su propio *MOH*, la espera sin duda valió la pena. *Allied Assault* ha supuesto la cima creativa de la saga en lo que a gráficos y jugabilidad se refiere, e incorpora el mejor modo multijugador (cosa no muy difícil, teniendo en cuenta la mediocridad de los anteriores) de la serie. A finales de año se espera la primera ampliación, que estará más orientada al juego en pelotón que al individual.

SÓLO POR LA PRIMERA ESCENA DEL DESEMBARCO, QUE DEBERÍA ENTRAR EN LOS ANALES DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO, YA MERECE SER JUGADO

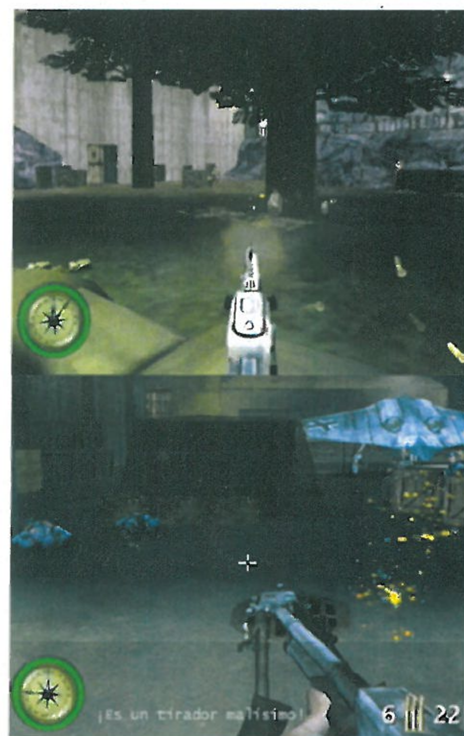
sorprendió que hicieran cosas simples como devolvernos nuestras granadas; en los 128 de PS2, esperábamos por lo menos sorprendernos el cuádruple.

Pero si hay algo que nunca defrauda en un *Medal of Honor*, es la ambientación. Cada una de las fases está arropada por las brillantes composiciones de Michael Giacchino, unas piezas que realzan el componente cinematográfico del juego y que nos sumergen por completo en la historia. Y si la banda sonora es digna de una película hollywoodiense de primera fila, no se quedan atrás los efectos sonoros. Tanto los gritos de los soldados como los detallados sonidos de las armas, los casquillos de las balas, o los motores de los aviones zumbando a nuestro alrededor tienen un grado de realismo sobrecogedor. Qué más se puede decir de un juego en el que... ¡hasta la arena que levantan las explosiones suena al caer!

DIPLOMA DE HONOR

El hecho de ofrecer prácticamente lo mismo que sus anteriores versiones, con la misma calidad altísima pero sin variaciones significativas, ha hecho que este *Frontline* no colme las esperanzas que habíamos depositado en él. Tampoco ayuda demasiado el descubrir elementos como que no se haya doblado al castellano, o que en un juego tan crudamente realista... ¡no haya sangre! Una opción bastante cínica ya que, incluso sin el líquido elemento... ¿alguien en su sano juicio pensaría que este juego es recomendable para niños? Eso por no hablar de su corta duración: las seis misiones se pueden acabar perfectamente en una semana, momento a partir del cual sólo nos queda: A) Lamentarnos por no disponer de un modo multijugador; B) Conseguir extras a todas luces insuficientes, como medallas y secretos; o C) Volver a lamentarnos por tener un juego de excelente factura pero insufriblemente corto.

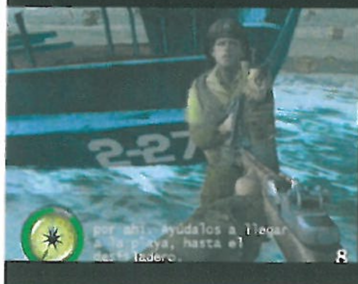
Aún así, si se le da la más mínima oportunidad, *Frontline* engancha. Y de qué manera. Sólo por la primera escena del desembarco, que debería entrar en los anales de la historia del videojuego, ya merece ser jugado. Y una vez pegados al mando, tanto los amantes del mejor cine bélico como los aficionados a las aventuras o aquellos que gusten de un buen *shooter* no quedarán decepcionados... al menos, durante un tiempo por desgracia no demasiado largo.

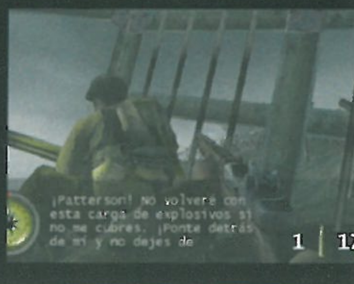


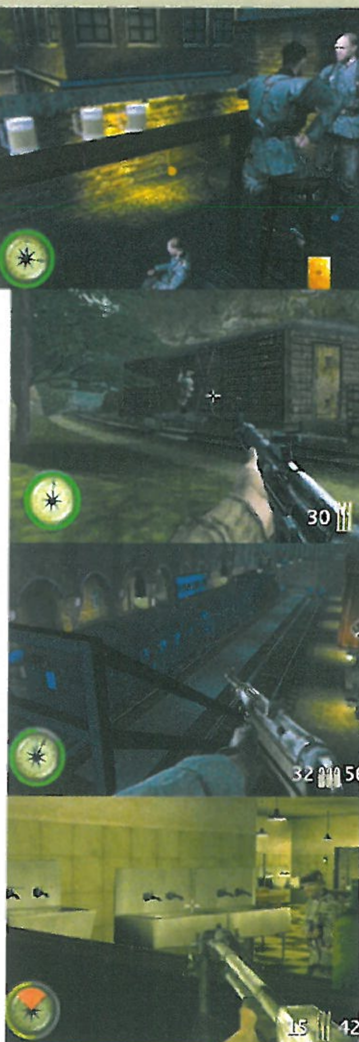


RYAN ESTUVO AQUÍ

Las similitudes con la película *Salvar al Soldado Ryan* se hacen más que evidentes desde el principio del juego. De hecho, la escena del desembarco de Omaha en Normandía es más que sospechosamente parecida a lo visto en el film. Pero no acaban ahí los parecidos, ya que hay diversos momentos en que tendremos una extraña sensación de dejà vú, como cuando Patterson debe cargarse él solito, granadas en mano, a un tanque con muy mala leche y peores cohetes que bloquea un puente. Antes de poner el grito en el cielo y situar a *Frontline* a la misma altura que las obras de Ana 'Plagio' Quintana, cabe recordar que *Medal of Honor* nació de la mano de DreamWorks, una factoría dirigida por un tal... Spielberg.







ARRIBA

LA MAGISTRAL AMBIENTACIÓN

SU CINEMATOGRÁFICA REALIZACIÓN

UNA JUGABILIDAD GENUINA Y DISTINTA A CUALQUIER *SHOOTER*

ABAJO

DEMASIADO CORTO

CONTROL MEJORABLE

EL INCONSISTENTE *FRAME-RATE*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

V-RALLY 3

¿A LA TERCERA VA LA VENCIDA?

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EDEN STUDIOS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **59,95 EUROS**

Tras maravillarnos con *V-Rally* y decepcionarnos un poco con su continuación, Eden Studios (auténticos especialistas en el género de los *rallies*) vuelven a la carga con la primera entrega de su saga para PlayStation 2. *V-Rally 3* nos llega con la intención de hacer borrar el mal sabor de boca que nos dejó un predecesor (sobre todo a los que intentaron comérselo, como Holybear) que, sin ser un mal juego, no consiguió confirmar todas las virtudes de una primera parte que sorprendió a medio mundo, por lo menos hasta la llegada de *Colin McRae*.

Pero, además, este juego llega al mercado en un momento de saturación de juegos de este tipo (*Rally Championship, WRC, Master Rally...*) por lo que la competencia va a ser mucho más dura, y más teniendo en cuenta que la joya de la corona de Codemasters llegará en septiembre para reclamar su trono. Ante este panorama, ¿puede *V-Rally 3* llegar a superar a todos sus competidores? Vayamos por partes.

ÉRASE UN PILOTO

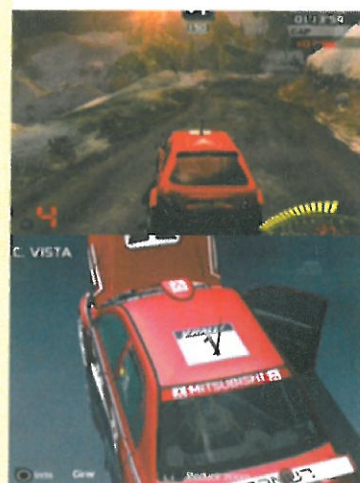
Quizás uno de los mayores aciertos del juego es su modo principal llamado, en un alarde de originalidad digno de los guionistas de *Al salir de clase*, V-Rally. En él empezaremos por crear a un piloto a nuestra imagen y semejanza para introducirnos en el



mundo de la competición de esta especialidad del motor. Una vez metidos en faena, recibiremos en nuestra oficina las ofertas de diferentes escuderías que querrán probar nuestras habilidades para decidir si nos contratan o no. Si superamos su prueba, podremos firmar un contrato en él que estará especificado el objetivo de esa temporada. Al ir cumpliendo los objetivos iremos recibiendo mejores ofertas para abrirnos camino en este mundillo, hasta llegar a ser todo un campeón a la altura de nuestro Carlos "Trata de arrancarlo, por Dios" Sainz.

Con este sistema el juego consigue introducirnos de lleno en la competición, ya que de hecho nosotros somos los protagonistas y competimos contra otros pilotos de los que también vamos recibiendo noticias a través del correo electrónico. Además, el poder escoger entre varias ofertas permite que el desarrollo no sea del todo lineal, ya que podemos optar por empezar corriendo, por ejemplo, para Wolkswagen y luego pasar cual Fig...

DE HECHO NOSOTROS SOMOS LOS PROTAGONISTAS Y COMPETIMOS CONTRA OTROS PILOTOS DE LOS QUE TAMBIÉN VAMOS RECIBIENDO NOTICIAS A TRAVÉS DEL CORREO ELECTRÓNICO





estoooo... mercenario cualquiera a las filas de Renault. Y es que no sólo los jugadores de fútbol pueden traicionar a sus colores...

Cuando empecemos la temporada, y según nuestra categoría como piloto y la escudería escogida, tomaremos contacto con nuestro vehículo. Existen dos categorías diferentes 1.6 L y 2.0 L (se trata de la capacidad del motor, no de los litros de alcohol que puedes beber sin quedar inconsciente). Lo normal es que empecemos por la primera, que es la menos potente, y con el modelo que nuestra escudería haya escogido para nosotros (Clio, Lancer...). Eden Studios ha querido que podamos conocer al detalle nuestro bólido y por ello nos ofrece una opción consistente en poder observarlo desde todos los puntos de vista con un nivel de detalle impresionante. Además también puede modificarse una gran parte de la configuración de los coches, desde la presión de los neumáticos hasta la altura del chasis. Después ya sólo nos quedará conocer nuestro destino de entre los seis *rallies* disponibles que tiene lugar en Finlandia, Francia, Inglaterra, Suecia, Alemania y África.



UNOS *RALLIES* BONITOS DE VER

Evidentemente el apartado gráfico del juego ha sufrido un tremendo salto de calidad con respecto a *V-Rally 2*. Cada coche cuenta con unos 13.000 polígonos (frente a los poco más de 1.000 de la segunda parte) y un modelado notable, y los circuitos, además de ser realmente extensos, han sido reproducidos con todo lujo de detalle (aunque nos quedamos con los verdes parajes de Francia).

El problema viene cuando ponemos nuestro bólido a correr en el tramo correspondiente. No sabemos si se trata de un problema del motor



LA TECNOLOGÍA A DISPOSICIÓN DEL DEPORTE

Con el objetivo de hacernos entrar de lleno en el mundo de la conducción, *V-Rally 3* pone a nuestra disposición una oficina con su ordenador y todo. Allí recibiremos los e-mails con las ofertas de las escuderías y también noticias relacionadas con nuestros rivales y con los diferentes *rallies*. Además, una vez metidos de lleno en la competición, también dispondremos de una agenda electrónica que nos recordará nuestros objetivos en ese *rally*.



PUEDE MODIFICARSE UNA GRAN PARTE DE LA CONFIGURACIÓN DE LOS COCHES, DESDE LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS HASTA LA ALTURA DEL CHASIS

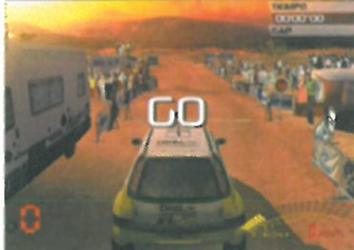
gráfico o de las limitaciones del hardware de la PS2 (aunque después de ver *GT 3* casi nos inclinamos por la primera opción) pero lo cierto es que lo que podría haber sido un apartado técnico de lujo se ve empañado por algunas ralentizaciones (que disminuyen con las vistas interiores) y por un pop-up muy molesto.

Y molesto también resulta un defecto que arrastra la saga prácticamente desde su inicios: la sensación que tenemos en todo momento de que los vehículos son de papel. Es cierto que esto se ha corregido un poco con respecto al segundo *V-Rally*, pero aún pasan cosas tan raras como que volquemos al tropezar con una pequeña piedra o que perdamos mucha velocidad sólo con rozar algún elemento del circuito.

Por lo menos esta vez los coches sí sufren daños en tiempo real de una









MI AMIGO COPILOTO Y YO

Nuestro copiloto se va a convertir en nuestro inseparable compañero de fatigas a lo largo de todos los tramos del juego. Sus indicaciones son de lo más completitas ya que, además de advertirnos de la dirección en la que deberemos tomar la próxima curva, también nos avisará de lo pronunciada que va a ser, de los metros que faltan para que llegue o si se va a cerrar mucho. Pero además de estos comentarios más 'útiles', nuestro acompañante también nos dedicará algún que otro improperio si no lo hacemos demasiado bien. Desde un amable "concéntrate" hasta un más agresivo "¡dónde vas!" su gama de expresiones nos ayudarán a no perder el norte. Incluso también soltará algún que otro taco, aunque los más fuertes han sido convenientemente tapados con un pitido.





CONOCE TU COCHE

Además del modo principal V-Rally, también podemos encontrar otro tipo de pruebas agrupadas en la opción Quick Races. Como su propio nombre indica aquí nos toparemos con Carreras mucho más Rápidas (de algo nos tenía que servir nuestro curso de inglés por correspondencia de la *Cáceres Inglis Academy Duodinal*) divididas entre Contrarreloj y Retos. En cada prueba pueden participar hasta 4 jugadores (aunque no simultáneamente), pero lo más destacable es la opción que se nos da antes de entrar en el circuito. En todo un detallazo por parte de Eden Studios, podremos ver el coche que vamos a conducir desde todos los puntos de vista, con la posibilidad de girar la cámara a nuestro antojo y de hacer *zooms* o, incluso, abrir todas las puertas, incluido el capó.













manera bastante convincente y, como es lógico, podemos llegar a tener problemas con la dirección, los frenos, o incluso vernos obligados a abandonar la carrera si hemos reducido nuestro vehículo a un montón de chatarra.

SÓLO PARA PROFESIONALES

El citado 'peso mosca' de los coches y, sobre todo, el exigente (aunque perfecto) control convierten a *V-Rally 3* en un juego bastante difícil, que disfrutarán los fans de este género porque llegar a hacerte un nombre en este mundillo puede ser cuestión de horas y de arañar poco a poco segundos al cronómetro.

Por suerte contamos con la inestimable colaboración de uno de los mejores copilotos que ha disfrutado videojuego alguno. Sus indicaciones (traducidas a un perfecto castellano) resultan imprescindibles para avanzar en el juego y se ajustan perfectamente al *tempo* de la carrera. Lo único que le falta es indicarnos cuando aparece alguna mozuela de buen ver en nuestro campo de visión.

Es una pena que, una vez más, la saga *V-Rally* se quede a las puertas de lo que podía haber sido. Algunas buenas ideas en el modo principal y una respuesta perfecta del coche a nuestras indicaciones no consiguen compensar del todo el gran fallo del juego: esas lagunas técnicas que le dejan un paso por debajo de *Colin McRae*. De todas formas, el género de los *rallies* cuenta con un representante de mucha valía que, por lo menos hasta septiembre, está entre los productos más recomendables de este género.

CONTAMOS CON LA INESTIMABLE COLABORACIÓN DE UNO DE LOS MEJORES COPILOTOS QUE HA DISFRUTADO VIDEOJUEGO ALGUNO

UN PARQUE A TU SERVICIO

Antes de empezar cada uno de los *rallies* y entre algunos de sus tramos visitaremos el Parque de Servicio. Aquí es donde se encuentran nuestros mecánicos y servicio técnico, así que se trata de un lugar donde es recomendable pasar un buen rato. Para empezar aquí es posible consultar las características de todas las etapas del *rally* para después poder configurar el coche según convenga. Y si después de algún tramo llegamos al área del servicio con algún tipo de avería también podremos arreglarla.

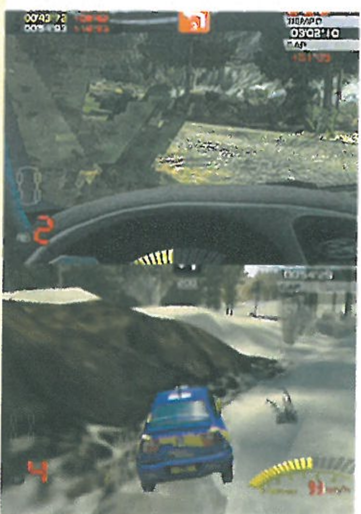










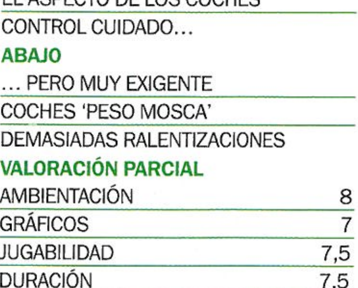


CADA COCHE CUENTA CON UNOS 13.000 POLÍGONOS (FRENTE A LOS POCO MÁS DE 1.000 DE LA SEGUNDA PARTE) Y UN MODELADO NOTABLE, Y LOS CIRCUITOS, ADEMÁS DE SER REALMENTE EXTENSOS, HAN SIDO REPRODUCIDOS CON TODO LUJO DE DETALLE










ARRIBA
- EL MODO V-RALLY
- EL ASPECTO DE LOS COCHES
- CONTROL CUIDADO…

ABAJO
- … PERO MUY EXIGENTE
- COCHES 'PESO MOSCA'
- DEMASIADAS RALENTIZACIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7,5

GRAN TURISMO CONCEPT 2002: TOKYO-GENEVA

TURISMO PARA NOVATOS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **39,99 EUROS**

Parece que los chicos de Polyphony Digital no están demasiado dispuestos a que la espera de su *Gran Turismo 4* se haga tan larga como la que sufrimos por la tercera parte de su saga automovilística (el nombre inicial *GT 2000* se quedó un poco anticuado al entrar en el 2001 tras un año y medio de retrasos, de ahí el título final *GT 3 A-Spec*). Quizá por ello (y también por sacar algo de dinerillo, que la vida en Japón está muy cara) el equipo de desarrollo capitaneado por Kazunori Yamauchi se ha embarcado en el proyecto de sacar al mercado una serie de actualizaciones de su gran éxito.

Tras la aparición en Japón de un primer *GT Concept Edición Tokyo* durante el pasado mes de enero, ahora le ha llegado el turno a Europa con otra versión que lleva por subítulo *Tokyo-Geneva*. Como ya habréis deducido lo más fanáticos del sector 'cuatro ruedas', tras este título se esconden los coches presentados en los últimos salones automovilísticos celebrados en la capital japonesa y en Ginebra (donde Kain siempre quiso haber nacido).

Éste va a ser sin duda el gran aliciente para todos los fans que han seguido la saga *Gran Turismo* desde sus inicios, porque las otras novedades están pensadas precisamente para aquellos que han encontrado siempre el juego anterior demasiado profundo y complicado. De hecho, os podemos asegurar que este *GT Concept* es un juego totalmente

CADA VEZ QUE FINALICEMOS ALGUNA DE LAS PRUEBAS DEL CARNÉ DE CIRCUITO CON LA MEDALLA DE ORO O DE BRONCE O CUANDO GANEMOS ALGUNAS DE LAS CARRERAS, SEREMOS OBSEQUIADOS CON UN NUEVO BÓLIDO























arcade, no tanto por el comportamiento de los coches en carrera (que sigue siendo lo más realista que hemos visto), sino por la radical simplificación de su mecánica.

UN TURISMO MENOS GRANDE

El habitual modo estrella, Gran Turismo, ha sido eliminado, y ahora es realmente fácil conseguir nuevos y espectaculares vehículos. Cada vez que finalicemos alguna de las pruebas del Carné de Circuito con la medalla de oro o de bronce o cuando ganemos algunas de las carreras, seremos obsequiados con un nuevo bólido, así que nuestro garaje estará repleto de cochazos que antes costaban horas conseguir desde las primeras de cambio.

Además, conducir vehículos que sólo hemos podido ver de lejos en los Salones del Automóvil como el Audi Abt TT o el Mercedes SL55AMG (¿es que ya nadie pone nombres como Seat 600 o Peugeot 205?) puede ser ahora cuestión de dar unas pocas vueltas por alguno de los cinco circuitos disponibles.

Y es que, mientras que en los coches sí encontramos numerosos añadidos, los recorridos se limitan a reproducir cuatro de *GT 3* (Midfield Raceway, Swiss Alps, Tahiti Maze y Tokyo R246) y uno del primer *Gran Turismo* (Autumn Ring), cada uno de ellos con sus versiones invertidas incluidas.

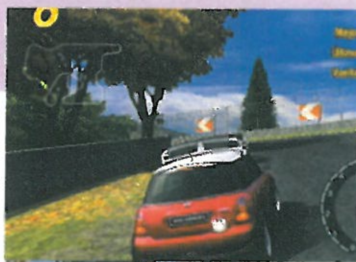




Sin embargo, esta actualización también ha servido para pulir algunos de los defectillos que padecía *Gran Turismo 3 A-Spec*. Partiendo del mismo motor gráfico, se han producido algunos ajustes que ayudan a que todo se mueva con (si cabe) mayor fluidez. Por lo demás, el juego sigue siendo igual que siempre. El control es idéntico, la genial física de los coches se mantiene, los circuitos continúan siendo una obra de arte visual, los vehículos siguen sin deformarse por mucho que demos más vueltas de campana que los coches de los enemigos de *El Equipo A*... En definitiva, aunque de los dos aspectos que más criticamos del tercer *GT* (el mantener invariable la estructura de juego y que los coches llegaran impolutos a la meta) uno de ellos ha sido solucionado, es una pena que no se haya aprovechado esta especie de *GT 3.1* para introducir un sistema de detección de impactos en los diferentes vehículos.

EL CONTROL ES IDÉNTICO, LA GENIAL FÍSICA DE LOS COCHES SE MANTIENE, LOS CIRCUITOS CONTINÚAN SIENDO UNA OBRA DE ARTE VISUAL, LOS VEHÍCULOS SIGUEN SIN DEFORMARSE POR MUCHAS VUELTAS DE CAMPANA QUE DEMOS...

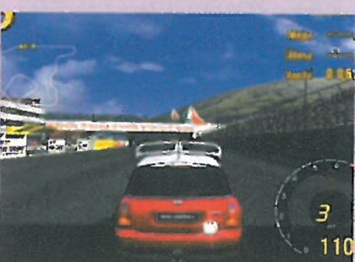
Entonces, ¿bastan los nuevos coches para atraer a los fans de la saga de toda la vida? Lo cierto es que sólo algunos encontrarán interesante hacerse con esta actualización y más teniendo en cuenta su baja dificultad, pero su atrayente precio (39,99 euros), la simplificación de los modos de juego y la posibilidad de participar en carreras con hasta 6 jugones via cable i.Link sí lo convierten en una opción más que recomendable para todos aquellos que nunca han probado este gran invento que es el *Gran Turismo*. Los demás será mejor que tengan paciencia y esperen a la cuarta parte de la saga.











UN COCHE MUY CARIÑOSO

De entre los diferentes extras que podemos desbloquear en el juego, destaca sin duda el que conseguiremos tras ganar todas las medallas de oro en los Carné de Circuito: una carrera de Pods. Estos curiosos *concept cars* han sido desarrollados conjuntamente por Toyota y Sony y fueron presentados en el último Salón del Automóvil de Tokyo. Además de por su aspecto, los prototipos Pod son conocidos por incorporar una serie de sensores que informan de la música o las formas de entretenimiento del dueño del coche. La idea es que los viajes sean lo más confortable posible, y por eso al acercarse al Pod, el conductor recibe un saludo y los asientos del coche giran para facilitar la entrada. Además un sistema de iluminación va variando según los estados emocionales del conductor. Vamos, que sólo falta que la PlayStation 2 vaya incorporada.





ARRIBA
- EL PRECIO
- LOS NUEVOS COCHES
- ES MÁS ARCADE...

ABAJO
- ...Y QUIZÁ NO GUSTARÁ A LOS FANS DE TODA LA VIDA
- ¡ESOS COCHES IMPECABLES!
- NO APORTA MUCHAS NOVEDADES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



WORLD WAR II PRISONER OF WAR

PRISIONEROS DEL PC

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,95 EUROS**

DISPONEMOS DE DIVERSAS OPCIONES PARA REALIZAR CADA MISIÓN, DESDE ROBAR UN UNIFORME Y PASAR DESAPERCIBIDOS A OCULTARNOS TRAS VEHÍCULOS Y EDIFICIOS



Prisoner of War nos pone en la piel de un aviador derribado durante la Segunda Guerra Mundial que se las debe ingeniar para escapar del campo de prisioneros en el que los nazis, amablemente, le han encerrado. Dicha premisa argumental (a pesar de que el tema de los campos de concentración ha sido menos explotado en PS2 que las novelas de amor de Corín Tellado) está aprovechada hasta sus últimas consecuencias, y nos ofrece una de las aventuras más realistas que han pasado por la bestia negra de Sony.

El juego se divide en diversos objetivos que se deben ir cumpliendo para lograr fugarnos de cada uno de los trcampos en los que se desarrolla la acción. En primer lugar, deberemos hablar con todos los personajes para reunir información, para después infiltrarnos en las zonas prohibidas del campamento (tales como almacenes, enfermerías, barracones alemanes e incluso la residencia del comandante... lástima que no hayan puesto sauna de mujeres) utilizando el sigilo para huir de guardias, torres de vigilancia y focos. Ésta es la parte en la que el juego se vuelve más divertido, ya que disponemos de diversas opciones para realizar cada misión, desde robar un uniforme y pasar desapercibidos a ocultarnos tras vehículos y edificios, pasando por avanzar entre las sombras con la cara llena de betún como un cruce de Batman de pacotilla y político haciendo de rey Baltasar.

REALISMO A PRUEBA DE BOMBA-H

Para colmo de verismo, el juego se desarrolla en tiempo real, o sea que tenemos que cumplir los horarios del campo a rajatabla para seguir pasando desapercibidos: por ejemplo, si damos un paseo nocturno para conseguir una pala y a la hora del recuento de prisioneros no estamos en nuestro lugar, se iniciará una caza que ni las de T-Virus cuando se va de discoteca los fines de semana.

Desgraciadamente, pese a tener un grado de realismo increíble, un planteamiento original y muy divertido y una ambientación a prueba de bomba, *Prisoner of War* parte con un problema de fondo que le puede alejar del gran público: nuestro prisionero no se pega con nadie, no ataca a los centinelas de los que huye ni rompe cuellos a lo Snake, así que tiene tan poca acción (menos que una película de Lina Morgan) que puede resultar aburrido para mucha gente. Sobre todo por eso de que, a lo largo del día, nuestro héroe visita más veces el calabozo que el comedor de

¿HAY ALGUIEN AL OTRO LADO?

Con eso de que la dificultad del juego es más exagerada que la capacidad de nuestro director Snatcher para enriquecer a las compañías tabacaleras, y de que encima la cámara acostumbra a dejarnos más vendidos que los discos de *Operación Triunfo*, los desarrolladores han inventado diferentes sistemas para comprobar si hay enemigos cerca. Contamos, por supuesto, con el famoso radar y la posibilidad de otear por las esquinas para ver que hay detrás de ellas. Pero, sin duda, la aportación más original es la posibilidad de mirar por las cerraduras antes de entrar en una habitación, más que nada para no encontrarte con ninguna sorpresa desagradable (la lástima es que no haya sorpresas 'agradables' como Nicole Kidman poniéndose un camisón).



CUANDO LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

El realismo de *Prisoner of War* no es sólo aparente: por ejemplo, los campos de los que debemos escaparnos existieron en realidad. Stalag fue un campo de prisioneros situado en Barth, en el corazón de Alemania, que albergó cerca de 8.500 pilotos aliados durante la Segunda Guerra Mundial. El castillo de Colditz, la 'fase final del juego', es un legendario castillo situado en lo alto de una colina de Sajonia. Desde el principio de la guerra fue declarado prisión de máxima seguridad a la que sólo enviaban a los prisioneros anteriormente fugados o los considerados muy peligrosos. Aunque su 'máxima seguridad' dejaba mucho que desear, porque el castillo vivió más de 120 fugas fallidas (vamos, que volvieron a trincar a los prisioneros antes de salir del país) y 31 exitosas.



NUESTRO PRISIONERO NO SE PEGA CON NADIE, NO ATACA A LOS CENTINELAS DE LOS QUE HUYE NI ROMPE CUELLOS A LO SNAKE, ASÍ QUE TIENE TAN POCA ACCIÓN QUE PUEDE RESULTAR ABURRIDO PARA MUCHA GENTE

prisioneros, y es que eso del realismo provoca que saltar alambradas y forzar puertas sin que te descubran los nazis se haga un pelín difícil. Y si a esto le añadimos que la cámara tiende a perderse en los momentos más inoportunos, de manera que podemos estar rodeados de centinelas mientras el motor nos muestra una bonita vista del tejado del barracón... pues nuestra captura se hace, como las compresas, fina y segura.

Pero no sólo la dinámica de *Prisoner of War* lo convierte en un juego básicamente pecero: a esa sensación contribuye también la escasa calidad técnica de este título, suficiente para conseguir una ambientación notable (impagables todos los acentos diferentes, tanto alemanes como del bando aliado, que naturalmente deberemos 'tragarnos' en inglés) pero que no da la talla en lo que a modelado gráfico se refiere, sobre todo en los personajes, que no tienen ni pizca de expresividad facial, por no hablar de esa falta de *frames* que hace que los personajes avancen a saltos. No obstante, pese a esta pobreza técnica, *Prisoner of War* merece, por su originalidad y su realista ambientación, una oportunidad en el catálogo de todos los aficionados a las aventuras que se precien de serlo (eso sí, que no sean de los que piensan que *MGS 2* tiene poca acción).

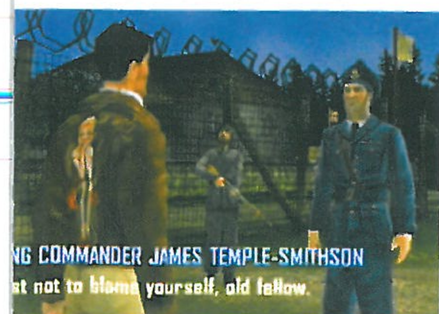


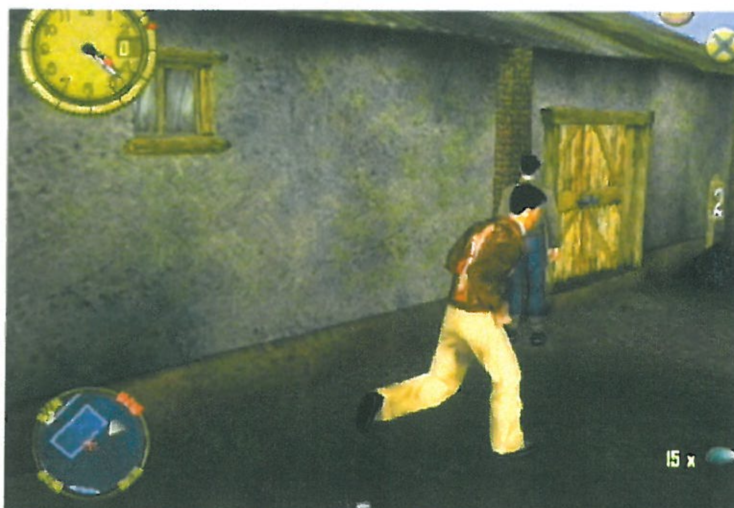












ARRIBA
- SER PRISIONERO DE GUERRA: IMPAGABLE
- DINÁMICA MUY REALISTA
- ES DIFERENTE

ABAJO
- TÉCNICAMENTE MEJORABLE
- MUCHA EXPLORACIÓN Y MUY POQUITA ACCIÓN
- ESA CÁMARA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7,5





NO ONE LIVES FOREVER

LA ESPÍA QUE ME ENAMORÓ

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MONOLITH PRODUCTIONS**
EDITOR **SIERRA**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
PRECIO **59,95 EUROS**

Estamos ante otro de los muchos ejemplos que hemos encontrado últimamente en PlayStation 2 del mal que puede hacerle a un juego una conversión horrenda. *No One Lives Forever* contó con un gran éxito en su versión PC aparecida hace ya dos años, pero los numerosos fallos en el traslado de este título a la consola de Sony no hacen justicia a las muchas virtudes que atesoraba.

Quizá uno de los mayores aciertos (mantenida en esta versión 'consolera') sea la combinación de la típica ambientación de las películas de espías con el tono irreverente de los 60 popularizado por el 'rarito' Austin Powers, todo ello aderezado con el indudable encanto de Cate Archer, la escultural protagonista de la aventura. Después de un turbio pasado en el que se dedicó a



SIN DEJAR DE SER UN *SHOOTER* EN TODA REGLA, ESTE JUEGO COMBINA FASES EN LA QUE DEBEMOS EJERCER DE FRANCOTIRADOR, CON MOMENTOS EN LOS QUE DEBEREMOS MOVERNOS CON SIGILO O INCLUSO EXPLORAR VASTOS ESCENARIOS

perpetrar robos de poca monta, Cate fue reclutada por una agencia para la que tendrá que realizar varios trabajitos mientras intenta parar los pies a la peligrosa organización terrorista D.A.Ñ.O.

Éste es otro de los puntos fuertes de *No One Lives Forever*, las diferentes misiones tienen objetivos tan variados como proteger a un embajador de una horda de asesinos o ayudar a un científico a huir, y están ambientadas en lugares como Marruecos, el Berlín del este de la Guerra Fría o los Alpes. Esta combinación de objetivos tiene como consecuencia directa que, sin dejar de ser un *shooter* en toda regla, este juego combina fases en la que debemos ejercer de francotirador, con momentos en los que tendremos que movernos con sigilo o incluso explorar vastos escenarios.



EL CURIOSO NECESER DE UNA ESPÍA

Sin duda una de las referencias más claras de *No One Lives Forever* son las películas del inefable James Bond. Y quizá el mejor ejemplo de ello son unos curiosos artilugios, que en los filmes del espía más famoso de todos los tiempos creaba el bueno de Q. Cate Archer cuenta con un amplio catálogo de objetos que van desde un gas que disuelve cadáveres hasta unas gafas que hacen fotografías. Pero sin duda el invento que nos ha robado el corazón es un pasador multiusos que sacará a la protagonista de más de un apuro. Además de para recogerse el pelo, también puede usarlo para abrir candados o incluso para inyectar veneno disimuladamente a algún enemigo.



NADIE VIVE PARA SIEMPRE... DOS VECES

El éxito de la versión PC del primer No *One Lives Forever* ha provocado que, además de esta conversión para PlayStation 2, sus creadores estén también ultimando la segunda parte, que en principio sólo verá la luz en los PC. Una vez más Cate Archer será la protagonista y deberá enfrentarse a la organización D.A.Ñ.O., pero el aspecto gráfico del juego ha sido completamente remozado gracias a un nuevo motor llamado Jupiter. La jugabilidad también sufrirá algunas modificaciones, ya que los escenarios serán mucho más interactivos (se podrán abrir cajones o encender y apagar las luces de algunas habitaciones para pasar inadvertido) y un nuevo sistema de puntos de habilidad nos permitirá ir mejorando las características de las protagonista.









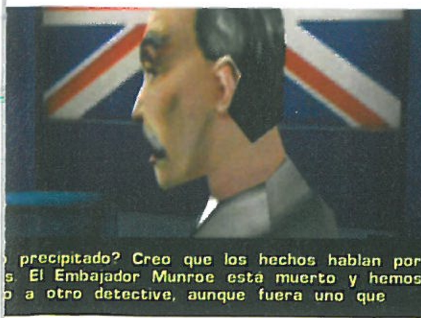
Además, su sólido argumento da unidad a todo este variado desarrollo, y se agradecen los momentos de humor que salpican toda la historia (impagable ese espía que le pregunta a Cate si hace el amor con desconocidos).

UN MOTOR AL RALENTÍ

Lástima que todas estas virtudes se vean empañadas por un apartado gráfico que no está a la altura de las circunstancias. El hecho de utilizar el motor original de PC con alguna que otra modificación provoca que las ralentizaciones campen a sus anchas. Además, algunas texturas y efectos gráficos no son dignos de una consola de 128 bits y, por poner un ejemplo, el modelado de algunos de los coches que aparecen en el juego podrían integrarse perfectamente en un juego de PS One sin que se notara en absoluto la diferencia.

En el apartado sonoro, en cambio, sí se han mantenido todas las virtudes que el juego tenía en los compatibles, así que encontramos melodías variadas y psicodélicas que ambientan perfectamente la acción, grandes efectos y unas voces muy bien integradas aunque, por supuesto, no han sido dobladas al castellano para esta versión de PlayStation 2 y nos tenemos que conformar con simples subtítulos en nuestro idioma.

Es una pena que unos gráficos obsoletos empañen lo que podía haber sido un juego muy a tener en cuenta. De todas formas sus virtudes, y su carismática protagonista, convierten a *No One Lives Forever* en un *shooter* recomendable, pero que se queda a medio camino de lo que prometía en un principio.





















ARRIBA
- ¡TE QUEREMOS CATE!
- LA VARIEDAD DE LAS MISIONES
- HUMOR A RAUDALES

ABAJO
- GRÁFICOS FLOJITOS
- NO ESTÁ DOBLADO
- ¡CONVERSIÓN DE UN JUEGO DE HACE 2 AÑOS!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

7

SLAM TENNIS

¿QUIÉN DIJO QUE EL TENIS ES UN DEPORTE DE RICOS?

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **POR DETERMINAR**

En menos de tres meses, los fans del tenis poseedores de una PS2 han pasado de no tener ni un solo juego que llevarse a la boca a encontrarse con una auténtica avalancha de títulos (sólo superada por la de los juegos de *rallies*). Infogrames ha querido unirse a esta moda 'tenística' con *Slam Tennis*, un título que, afortunadamente, resulta mucho más original y refrescante que otros representantes del género.

Lo primero que llama la atención es su enorme cantidad de opciones de juego, que van desde las más clásicas (los típicos cuatro grandes torneos sobre las típicas cuatro superficies) hasta los innovadores modos Desafío y Campeonato. Estos últimos inducen a los jugadores (algunos reales, como Kafelnikov, Moyà o Ferrero) a disputar partidos sobre terrenos tan extraños como la misma calle o en la playa, ya sea para enfrentarse entre ellos o para superar retos de lo más surrealista. A esto se añade un desarrollo frenético causado porque los programadores han dejado de lado el clásico sistema de puntos, juegos y *sets* (que sigue usándose en los modos más 'oficiales' y 'aburridos'), haciendo que los puntos se acumulen como si de goles se tratara.

Técnicamente el juego es mucho más que correcto, mostrando unas animaciones fluidas y muy realistas (espectacular cómo cambia el movimiento del brazo del personaje según ejecuta una volea, un globo o una dejada) que sin embargo contrastan con un modelado pobretón de los tenistas, que se parecen a sus modelos reales menos que una canción de David Bisbal a la *Séptima Sinfonía* de Beethoven.

Desde luego, no se puede decir que el verismo sea la premisa de este título (la idea de que una pelota de tenis bote sobre la arena es más disparatada que pensar que España pase de cuartos en un Mundial), pero eso no importa demasiado cuando el resultado es así de divertido y frenético. Sólo un poco más de realismo en los personajes y en las pistas le alejan de ser el mejor exponente del género en PS2.

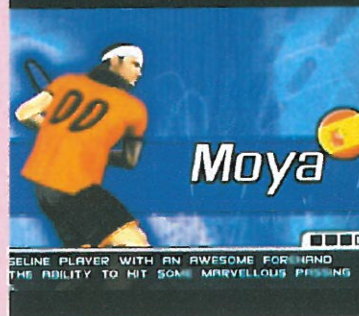
TÉCNICAMENTE EL JUEGO ES MUCHO MÁS QUE CORRECTO, MOSTRANDO UNAS ANIMACIONES FLUIDAS Y MUY REALISTAS

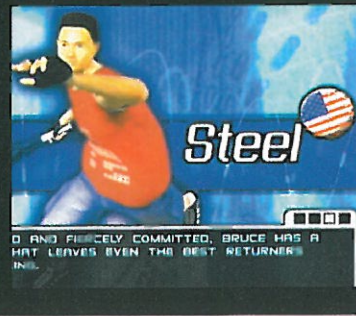




HEY TÍO, QUE REVÉS EL MÍO

Ya hemos hablado de las extrañas pistas en las que se disputan los diversos modos de juego y de los extraños y surrealistas desafíos que los desarrolladores se han sacado de la manga para este juego. Pero si hay un elemento realmente extraño que aleja a *Slam Tennis* de todo lo que huela a tenis profesional, son las indumentarias de los tenistas, que lucen un *look* de rapero marginal realmente deleznable. La colección de capuchas, gafas de sol y camisas de surfero que llevan los personajes, tanto reales como ficticios, hace que hasta los concursantes de *Gran Hermano* parezcan elegantes por comparación.





ARRIBA
CONTROL Y ANIMACIONES FLUIDAS
MODOS DISPARATADOS Y ORIGINALES
MÚLTIPLES OPCIONES DE JUEGO

ABAJO
LA 'PINTA' DE LOS TENISTAS
MODELADO MEJORABLE
POCOS PERSONAJES REALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

ROLAND GARROS 2002

UNA RED ALGO AGUJEREADA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CARAPACE**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **WANADOO**
PRECIO **39,95 EUROS**

Mientras hacemos tiempo esperando a que llegue de una vez ese juego que deseamos más que un desnudo integral de Natalie Portman, *Virtua Tennis*, los chicos de Carapace se han encargado de diseñar una especie de *sparring* para que vayamos puliendo nuestros defectillos con la raqueta.

Y es que este *Roland Garros 2002* tiene unos más que sospechosos parecidos con nuestro admirado *Virtua*: la disposición de los jugadores, el saque, los golpes, la mecánica del juego… casi todo está tomado del título por excelencia en simulación tenística. Incluso, para variar, contamos con la posibilidad de conducir la carrera tenística de veinte jugadores, diez chicos y diez chicas, en modos tan 'originales' (ejem ejem) como Entrenamiento, Competición, Desafío, Carrera y Arcade.

A pesar de estas dotes imitativas, este título (bastante digno), queda aún lejos de las prestaciones de *Virtua Tennis*. A nivel gráfico *Roland Garros 2002* está bien resuelto, pero se echa en falta un mejor modelado de los tenistas en los planos largos y un uso más racional del colorido de las pistas rápidas, en las que hay usar gafas de sol para no quedar cegado. El apartado sonoro es mediocre sin más, aunque nos sorprendan de vez en cuenta los vítores del público en el fragor de la batalla tenística.

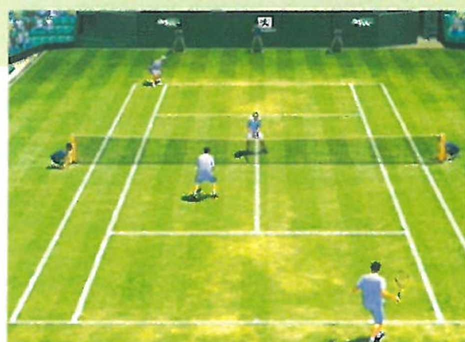
Por lo demás, su jugabilidad no es mala, pero es poco fiel a la realidad si nos atenemos a la IA de algunos de nuestros rivales (desfasada) y la de alguno de nuestros compañeros de dobles (cercana al coeficiente intelectual de un chicle usado). Los puntos se suelen decidir por pelotas que se escapan por fuera de la raya, y ni nuestros oponentes ni nosotros solemos toparnos con la red, que es un mero objeto decorativo que no recibe ningún impacto.
La movilidad de los tenistas es algo artificial y alocada, quizá por la ausencia de *frames* que se percibe, y tampoco nos convencen esos puntos churrimangueros que ganamos al golpear la pelota con el aire que levanta nuestra raqueta cuando movemos el brazo, a lo Son Goku. Pero no todo es malo, y debemos citar lo bien definidos que están nuestros rivales según sus características de juego y lo magníficamente que han plasmado los programadores las diferencias en el planteamiento de los partidos según el tipo de superficie en que los disputemos.

A pesar de estos contratiempos es evidente que este título, por la ausencia de nivel en el resto de competidores y por su tremendamente atractivo precio, es una buena opción para los aficionados al tenis… y un buen aperitivo mientras llega o no llega el magnífico *Virtua Tennis 2*.

Seguimos esperando.

ESTE *ROLAND GARROS 2002* TIENE UNOS MÁS QUE SOSPECHOSOS PARECIDOS CON NUESTRO ADMIRADO *VIRTUA TENNIS*: LA DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES, EL SAQUE, LOS GOLPES, LA MECÁNICA DEL JUEGO…







ARRIBA
DIFERENTE PISTA, DIFERENTE JUEGO
EN EL PAÍS DE LOS TUERTOS…
EL PRECIO

ABAJO
APRECIABLES FALLOS TÉCNICOS
LA IA DE ALGUNOS JUGADORES
¿PARA QUÉ QUEREMOS RED?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	5,5

VALORACIÓN GLOBAL
6

GITAROO MAN

UNA GUITARRA Y UN DESTINO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN MUSICAL**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,95 EUROS**

U1 es un joven aspirante a guitarrista con muy pocos amigos. De hecho, su mejor colega es Puma, un perrito que habla (y aunque su nombre parezca indicarlo, ni lleva bambas ni le gusta escuchar a Jose Luis Rodríguez). Un buen día, U1 descubre que es un descendiente de un antiguo superhéroe llamado 'Gitaroo Man', y que debe salvar el planeta mediante una guitarra y sus *riffs* del malvado imperio de la familia Grabaren. Con esta historia, Koei nos ofrece una auténtica joya del género de la acción musical.

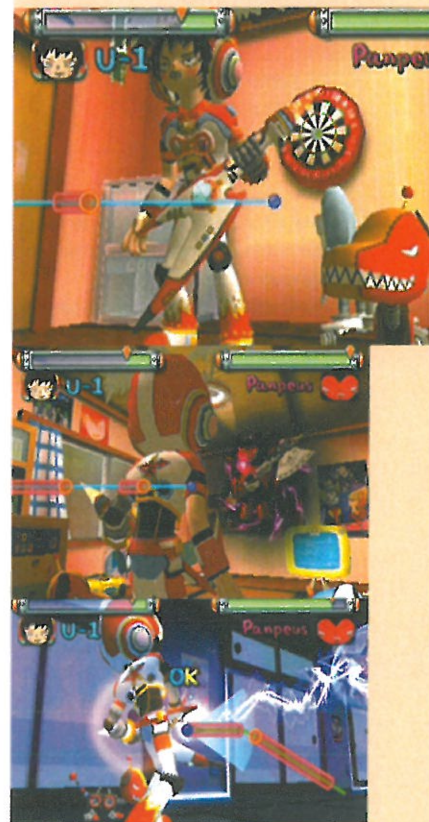
Y es que los colores intensos de los escenarios, a lo *PaRappa the Rapper*, y los rostros de los personajes definidos mediante texturas en 2D, crean un mundo visualmente atractivo y poderosamente personal al que se añade la simpatía y la gran variedad de extravagantes adversarios, que ofrecen cargas profundas de humor a esta genial locura nipona.

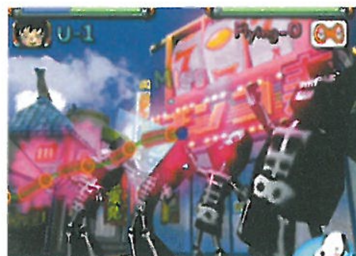
No menos brillante es su mecánica: un punto situado en la parte central de la pantalla sirve como referencia para apretar, siguiendo el ritmo de las canciones, los botones del pad que correspondan mientras al mismo tiempo seguimos con el *stick* analógico el camino trazado por la línea de notas, que circula a lo largo y ancho de los escenarios. Pero aunque la sincronización de ambas funciones resulta complicada al principio, luego es de lo más adictiva y cómoda. Además, la curva de aprendizaje es casi perfecta, y lo único que puede hacernos desesperar en *Gitaroo Man* es que tengamos menos ritmo en el cuerpo que un partido de golf.



LOS COLORES INTENSOS DE LOS ESCENARIOS Y LOS ROSTROS DE LOS PERSONAJES DEFINIDOS MEDIANTE TEXTURAS EN 2D CREAN UN MUNDO VISUALMENTE ATRACTIVO Y PODEROSAMENTE PERSONAL

Aunque tenga competidores tan duros como *Space Channel 5*, *Rez* o *Frequency*, este título de Koei cuenta con un notable punto a favor: el fabuloso apartado sonoro creado por el grupo nipón Coil. Gracias a ellos podremos seguir cadencias *funky*, *rock* y *hip hop* sin que, a diferencia de otros títulos, los temas se nos hagan repetitivos ni empalagosos... lo que es de agradecer. Lo único que nos queda por saber es... ¿cuándo tendremos una guitarra como periférico para *Gitaroo Man*?







¿ULALA O U1?

Ulala es la sexy reportera de *Space Channel 5*, y resulta una oponente más que formidable para nuestro U1. Ambos tienen grandes misiones, tienen aptitudes musicales (Ulala baila y U1 toca la guitarra) y se enfrentan a poderosos enemigos sin despeinarse. Ella fue presentadora virtual de una gala de la MTV y él podría salir en cualquier videoclip de la misma cadena. ¿Quién elegiríais para salvar a la Humanidad? ¿Una presentadora llena de curvas o un guitarrista lleno de... eeehm... voluntad? Y que conste que queremos un héroe, no una pareja para una noche de pasión, pervertidos...





ARRIBA
LA VARIADA BANDA SONORA
EL MODO MULTIJUGADOR
¡ADICTIVO ADICTIVO ADICTIVO!

ABAJO
PODRÍAN HABERSE INCLUIDO MÁS NIVELES
NO PODER HACER PAUSA EN MEDIO DE UN NIVEL
LA DIFICULTAD DE LOS ÚLTIMOS JEFES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8

PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS

15 JUEGOS GT CONCEPT 2002

SORTEAMOS QUINCE VERTIGINOSOS *GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA*. SI QUIERES HACERTE CON UNO SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA SENCILLA PREGUNTA.



¿CÓMO SE LLAMAN LOS CURIOSOS COCHES DESBLOQUEABLES EN *GT CONCEPT 2002*?

A. **PODS**
B. **ALIMAÑAS**
C. **FISTROS DIODENALES**
D. **COPS**

¿CÓMO SE LLAMAN LOS CURIOSOS COCHES DESBLOQUEABLES EN *GT CONCEPT 2002*?

A **PODS** B **ALIMAÑAS**

C **FISTROS DIODENALES** D **COPS**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

E-MAIL ____________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de octubre de 2002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 47 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum [illegible] participar e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Au

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *GT CONCEPT 2002* (PLANET 45) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

STITCH EXPERIMENTO 626

¡CUIDADO! ¡KOALA SUELTO!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
EDITOR **DISNEY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59'99 EUROS**

Disney parece dispuesta a sacarle todo el jugo a su 'película del verano', y por ello las dos plataformas de Sony serán testigos de sendos juegos basados en *Lilo y Stitch*. Para la PS2, los chicos de High Voltage han desarrollado un plataformas con algunos toques de acción al más puro estilo Disney, que poco tiene que ver con el argumento principal de la película (excepto que salen los mismos personajes, claro).

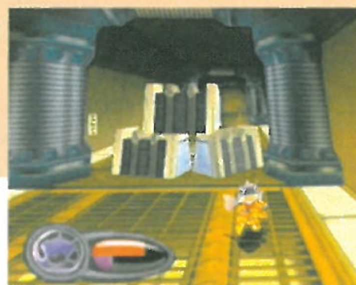
En esta ocasión, la pequeña Lilo no aparecerá en el juego, dejando todo el protagonismo a Stitch, esa especie de Koala azul con cuatro brazos y dos antenas, que debe ir recogiendo dos tipos de objetos distintos: muestras de ADN para desbloquear nuevos niveles y avanzar en el juego y rollos de celuloide (que a nivel jugable no sirven para nada, pero permiten descubrir escenas de la película, que siempre está bien). Por el camino intentarán detenerle, sin demasiado empeño, monstruos de lo más peligroso como abejitas rojas, una especie de cangrejos azules la mar de monos, y hasta unos robots armados con láser con un enorme parecido al hombre de hojalata de *El Mago de Oz*. Vista semejante tropa, resulta evidente que la auténtica dificultad del juego está en las fases de plataformas, que son las más amplias, y sin duda, las más interesantes del juego. *Stitch: Experimento 626* nos llevará a escenarios de lo más variado, desde selvas, hasta calderas, pasando por planetas-lago. Cada fase requiere de un sistema diferente para superarla (desde saltar encima de unos tranquilos ballenatos, hasta utilizar una extraña pistola gancho para balancearse al más puro estilo Tarzán). De todas maneras, como todo juego de Disney que se precie, no se caracteriza por su gran dificultad (bastarán un par de intentonas para amoldarse a los obstáculos de cada nivel), lo que le convierte en un producto indicado para los más pequeños de la casa.

EN ESTA OCASIÓN, LA PEQUEÑA LILO NO APARECERÁ EN EL JUEGO, DEJANDO TODO EL PROTAGONISMO A STITCH













¿DESCANSAR? ¿Y QUÉ ES ESO?

Con *Lilo y Stitch* todavía sin estrenar en medio mundo, Disney ya está dando detalles de sus siguientes proyectos. De momento, ya sabemos que la próxima película de la factoría americana será *Treasure Planet* (una versión espacial de *La Isla del Tesoro*) que se estrenará, si no sucede nada (porque su fecha de estreno ha dado más bandazos que la carrera deportiva de De la Peña) para la próxima Navidad. El proyecto está tan desarrollado, que incluso se rumorea que ésta era la película elegida para la temporada veraniega de este año, pero el descaro de cierto marsupial azul, de nombre Stitch, hizo que los ejecutivos de la compañía cambiaran radicalmente de idea.



ARRIBA
STITCH: PURO CARISMA
MUY VARIADO
DOBLADO AL CASTELLANO

ABAJO
FÁCIL
NO APORTA NADA NUEVO
CASI DA LÁSTIMA DISPARAR A LOS ENEMIGOS…

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

¡EL 'GREEN' ESTÁ QUE ARDE!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

Un momento. Refrenad esas ansias de girar la página por haber visto que este artículo habla de un juego de golf. A nuestro redactor Kain también le echaba para atrás e hicieron falta dos botellas de J&B (y un botellazo en la cabeza de propina) para conseguir que soltara el mando una vez probó este *Tiger Woods PGA Tour 2002*. Y es que no sólo es un juego técnicamente intachable, sino que lo más raro es que es ¡divertido!

El primer *Tiger Woods* para PS2 apareció hace poco más de un año, y aunque sorprendió por su potente motor gráfico, se quedó atrás en lo que a opciones se trataba. Esta secuela soluciona dichos problemas, añadiendo además más golfistas (nos referimos a jugadores de golf, no a señores que salgan de noche cual Romario) y campos de juego, además de un aspecto gráfico totalmente remozado. Ahora el juego cuenta con unas animaciones y unos planos de seguimiento de la bola que parecen sacadas directamente de una retransmisión televisiva. Además, el modelado de los jugadores y de los decorados es mucho más detallado que en su precuela, lo que en contrapartida supone la presencia de unos dientes de sierra muy evidentes; un defecto que, desgraciadamente, afecta a la mayoría de juegos de PS2 con buena definición gráfica.

Por otro lado, el juego conserva la que para muchos es su mayor pega: la dificultad. El jugador debe tener en cuenta todos y cada uno de los elementos disponibles, desde la distancia al hoyo hasta el tipo de palo a utilizar. Una equivocación en cualquier elemento, y la bola irá irremediablemente a visitar un lago o a hundirse en la arena. Además, este título está totalmente en inglés (sí, hasta los textos de pantalla), lo que no ayuda precisamente a hacer las cosas más fáciles.

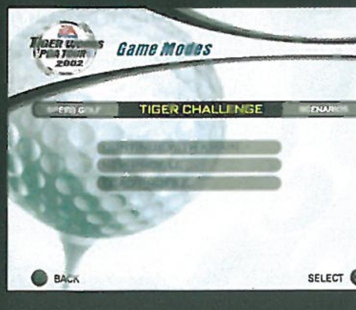
Pero dejando a un lado el tema del idioma, nos encontramos ante un excelente simulador deportivo, uno de los mejores que nos hemos encontrado en los últimos meses y, desde luego, el mejor exponente del (escaso y habitualmente soporífero) género de los simuladores de golf en PS2.

EL JUEGO CUENTA CON UNAS ANIMACIONES Y UNOS PLANOS DE SEGUIMIENTO DE LA BOLA QUE PARECEN SACADAS DIRECTAMENTE DE UNA RETRANSMISIÓN TELEVISIVA

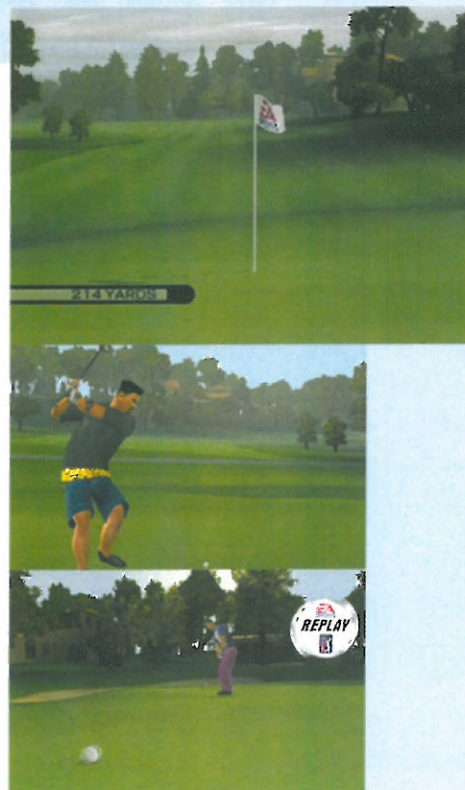
NO DAS NI UN PALO AL AGUA

Lo primero que llama la atención de este *Tiger Woods* es... ¡que sólo hay una opción de juego! Pero tranquilos, después del breve tutorial (necesario cual alzas en el calzado de El Fary debido a la dificultad del juego) se desbloquearán todas las opciones de juego, y os podemos asegurar que hay unas cuantas. Además de los típicos modos oficiales en que se debe acabar el recorrido en menos golpes que los demás, existen otros más estrafalarios, como un curioso modo contrarreloj en el que no sólo cuenta hacer pocos golpes, sino llegar a la pelota rápidamente para consumir menos tiempo.









ARRIBA
TÉCNICAMENTE INCONMENSURABLE
MÚLTIPLES CAMPOS POR DESBLOQUEAR
UN GRAN REALISMO...

ABAJO
NO GUSTARÁ A LOS 'ENEMIGOS' DEL GOLF
BASTANTE DIFÍCIL
¿QUÉ TAL ESE INGLÉS?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
8,5

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

SHOOTERS PASADOS DE MODA



PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **PIPE DREAMS INTERACTIVE**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

EL MOTOR GRÁFICO (ORIGINARIO DEL AÚN MÁS AÑEJO *QUAKE II* Y REUTILIZADO EN LA VERSIÓN PC) NO PARECE HABER SUFRIDO EL MÁS MÍNIMO RETOQUE A LA HORA DE TRASLADARLO A LA PS2



Soldier of Fortune Gold no es ni más ni menos que la versión para PS2 de un juego programado para PC por Raven, y que gozó de cierta popularidad hace ya un par de añitos. Dicho *shooter* ha sido trasladado a la negra de Sony de una manera, digamos, bastante directa, (y seguro que la aparición de su segunda parte para PC no ha tenido nada que ver con eso… ejem ejem) así que, a los defectos normales que tienen los traslados de *shooters* en primera persona entre ordenadores y consolas (sobre todo a nivel de control) se añade el tiempo que ha pasado desde que el juego vio la luz por primera vez.

Y es que dos años en software de entretenimiento se hacen más largos que la prórroga de un partido de fútbol con diez jugadores cojos (en fin, la fiebre futbolera todavía no nos ha abandonado del todo).

El juego cuenta con algunas buenas virtudes, como la posibilidad de conectar periféricos USB para mitigar los problemas de control y una bien construida y muy larga historia, ya que el argumento se desarrolla a través de 26 misiones 'oficiales' y 10 secretas. Sin embargo, patina mucho a nivel técnico, ya que el motor gráfico (originario del aún más añejo *Quake II* y reutilizado en la versión PC) no parece haber sufrido el más mínimo retoque a la hora de trasladarlo a la PS2, provocando que el juego sea tan brusco como nuestro director Snatcher cuando se le acaba la provisión de tabaco de madrugada y tiene que empezar a fumarse el papel higiénico del lavabo. A esto se añaden unos gráficos oscuros y muy simples, que no llegan al nivel de *Red Faction* o *Agente en Fuego Cruzado*, títulos que, al contrario que este juego de Pipe Dreams, sí que demuestran de lo que es capaz la bestia negra de Sony. Ni siquiera la presencia de un modo para cuatro jugadores (bastante descafeinado, la verdad) consigue elevar la calidad del producto.

CUIDADO, PUEDE HERIR SUSCEPTIBILIDADES…

Si por algo se destacó *Soldier of Fortune* en los compatibles fue por su capacidad para 'salpicar' la pantalla con la sangre y vísceras de enemigos. Para ello, se creó una modificación del motor gráfico, permitiéndole detectar 26 puntos de impacto diferentes en nuestros adversarios, que hacían saltar por los aires brazos, piernas y todo tipo de órganos vitales. Esta conversión a PS2 conserva ese espíritu, aunque una vez acostumbrados a ver saltar extremidades, el desarrollo excesivamente lineal del resto del juego deja al usuario un poquito frío. A buen seguro que la gente de Raven habrá mejorado este sistema en su flamante *Soldier of Fortune II Double Helix*, que acaba de aparecer para PC.

ARRIBA
NO ESCATIMA EN SANGRE
BASTANTES HORAS DE JUEGO
DIFICULTAD AJUSTADA

ABAJO
MUY LINEAL
GRÁFICAMENTE SUPERADO
UN MODO MULTIJUGADOR FLOJITO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL

6

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte), Especial Maximo: Análisis + Reportaje. Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX, Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI



N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid : Sons of Liberty (segunda parte)



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)



N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV



N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisioner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Strom, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002 Mrtal Slug X, Guía: Final Fantasy X (Primera parte)



N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agressive Inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte)

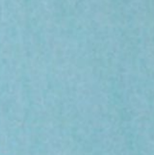
MONOGRÁFICOS ESPECIALES



GRAN TURISMO 2



COLIN MCRAE 2.0



METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES




MEDIEVIL 2

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

IRON ACES 2 BIRDS OF PREY

HISTORIA DE LA AVIACIÓN (DE GUERRA)

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **XICAT INTERACTIVE**
EDITOR **KADOKAWA SHOTEN**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,95 EUROS**

Todos los géneros en el mundo de las consolas tienen su juego de referencia: los de conducción tienen su *GT 3 A-Spec*, los de aventura su *MGS 2*, los de terror su *Barbie Cabalga y Juega* y los simuladores de combate aéreo su *Ace Combat 4*. Conscientes de que es imposible superar la calidad técnica y el realismo de la joya de Namco, los chicos de Xicat Interactive han decidido lanzar un juego de aviones que sigue un camino totalmente distinto.

Iron Aces 2 nos propone dar un viaje virtual a través de la historia de la aviación, en el que pilotaremos desde aviones de hélice de la Primera Guerra Mundial hasta los reactores actuales. Esta visión histórica hace que el juego gane mucho interés y lo dota de un original sistema de juego: olvidaos de fijar un objetivo y dejar que los misiles se encarguen de él, ya que durante las primeras misiones del juego (por aquello de hacernos manejar aviones más anticuados que el control de *Arkanoid*) el combate se basa en hostigar a nuestros enemigos con la ametralladora hasta conseguir que realicen una clase de caída libre gratuita.

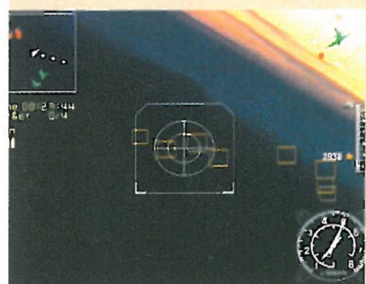
ES UNA LÁSTIMA QUE UN PUNTO DE PARTIDA TAN PROMETEDOR QUEDE ALGO LASTRADO POR UNA PARTE TÉCNICA BASTANTE POBRE

De todas maneras no creemos que se pueda calificar a *Iron Aces 2* como un juego educativo, principalmente por la falta de exactitud en los datos (intentamos que nuestro redactor Kain lo comprobara en las obras completas de la historia de la aviación, pero siempre se quedaba dormido en la segunda página)... aunque a cambio es suficientemente divertido y variado como para garantizar muchas horas de juego.

Es una lástima que un punto de partida tan prometedor quede algo lastrado por una parte técnica bastante pobre, que combina algunos buenos detalles (como los efectos de las balas enemigas cuando nos alcanzan) con unos aviones pobremente modelados y unos fondos simplones. Y si a esto le añadimos que el sistema de control es exactamente igual para cualquier tipo de avión, seguramente *Iron Aces 2* no acabará de convencer a los fans más acérrimos del género.







¿DONDE ESTÁ EL PRIMER *IRON ACES*?

Nuestros lectores más espabilados habrán supuesto que *Iron Aces 2* lleva un *2* detrás porque es una segunda parte, aunque curiosamente lo es de un juego que apareció exclusivamente para la malograda Dreamcast. Las diferencias entre ambos juegos son muy numerosas, pero la más espectacular se da en el argumento: *Iron Aces* nos ponía en medio de la Segunda Guerra Mundial, aunque con todos los nombres de los países cambiados. ¿Quizá los chicos de Xicat querían evitarse malos rollos en Alemania y Japón?







ARRIBA
LOS EFECTOS DE LAS BALAS
LA DINÁMICA 'HISTÓRICA'
ESOS COMBATES A BALAZO LIMPIO...

ABAJO
POCAS DIFERENCIAS DE MANEJO
OBJETIVOS REPETITIVOS
POBRE GRÁFICAMENTE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

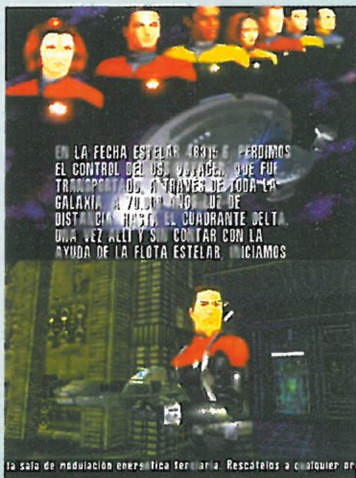
DE VIAJE ESPACIAL CON EL VOYAGER

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **PIPE DREAM INTERACTIVE**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

ES UN POCO DIFÍCIL AMBIENTARSE CON UNAS TEXTURAS TAN FALTAS DE DEFINICIÓN, UNOS ESCENARIOS TAN FALTOS DE DETALLE Y UNOS PERSONAJES CUYAS ANIMACIONES RESULTAN TAN BRUSCAS E IRREALES

Los desarrolladores de Pipe Dream han tenido la oportunidad de traspasar el atractivo universo *Star Trek* a un *shooter* en primera persona al estilo *Red Faction*, pero el resultado final ha sido una amalgama de propósitos fallidos de esencia galáctica que puede decepcionar incluso a los mismísimos *trekkies*, a pesar de encontrarnos ante la conversión de un notable título de PC.

La historia, como el nombre del juego indica, sigue la de la serie de televisión *Star Trek: Voyager*. Nos encontramos en la nave Voyager, que se encuentra a la deriva y se encuentra acechada por múltiples peligros y enemigos. Como es lógico, deberemos velar por el bienestar de la tripulación, para lo que nos podremos en la piel del alférez Alexander Munro, miembro del equipo de seguridad llamado Hazard Team.



Por desgracia es un poco difícil ambientarse con unas texturas tan faltas de definición, unos escenarios tan faltos de detalle y unos personajes cuyas animaciones resultan tan bruscas e irreales. Eso, por no hablar de los efectos de las explosiones (auténticas nubes difuminadas de colores) y los arcaicos efectos sonoros, totalmente indignos de una consola de la potencia de nuestra PS2.

Y por si no había bastante con el tosco control, los enemigos tienen una IA casi nula y sus ataques, de tan repetitivos, llegan a ser aburridos y desesperantes. La inclusión de puzzles podría animar la cosa, pero como se limitan a buscar una llave y abrir una par de puertas, acaban de confirmar la gran decepción que resulta ser este *Star Trek Voyager: Elite Force*. Por mucho que el juego plasme la magia *trekkie*, en parte gracias al doblaje de los actores de la serie original, su atractiva atmósfera no nos hace olvidar que estamos ante otra pésima conversión de PC (y van…) que no satisfará ni a los fans de *Star Trek* ni a los degustadores de *shooters* en primera persona.

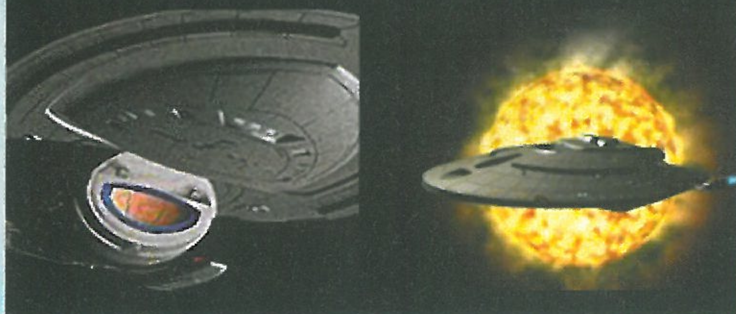






YO PARA SER FELIZ QUIERO UNA NAVE

De pequeños todos queríamos ser tripulantes o capitanes de una nave como el USS Voyager, ese pedazo de nave que surca el espacio con la capitana Kathryn Janeway al mando. Pues bien, ahora tenemos la ocasión y el deber de defender la nave (que, aunque no lo parezca, cuesta unos cuantos milloncejos de euros) de los ataques alienígenas que se producen en el cuadrante Delta. De ti depende que el Voyager vuelva a su garaje habitual sin rasguño alguno.



ARRIBA
LA ATMÓSFERA *TREKKIE*
BASTANTE LARGO
LAS VOCES DE LOS PERSONAJES

ABAJO
LA ESCASA IA DE LOS ENEMIGOS
POBRES GRÁFICOS
NIVELES REPETITIVOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
5,5

GODAI ELEMENTAL FORCES

ERRORES ELEMENTALES

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **29,95 EUROS**

AL JUEGO LE FALTAN TANTOS CUADROS POR SEGUNDO QUE INCLUSO LAS PANORÁMICAS DE LAS SECUENCIAS DEL VÍDEO DAN MÁS SALTOS QUE UN 600 YENDO POR UNA CARRETERA COMARCAL



En toda creación audiovisual que se precie, sea en el mundo de los videojuegos, del cine, de la novela o de los *stripteases* que hace Kain cuando está beodo perdido, existe una norma no escrita que se debe respetar: las buenas ideas, si no se llevan con gracia a la práctica, no valen nada (y si no, que se lo digan a Kain). Esa norma explica grandes decepciones como la mayoría de las películas de Van Damme, los discos de Pedro Ruiz o este juego de 3DO. Seguro que al observar las capturas que acompañan a este análisis, más de uno pensará que *Godai* tiene buena pinta. Y con razón, porque el modelado gráfico de los personajes no es malo y los decorados son bastante coloristas y variados, a lo que hay que añadir unos efectos de brillos y luces por encima de la media. La pregunta es: ¿de qué sirve todo esto si el resultado es completamente injugable?

Y es que, por desgracia, las fotos todavía no muestran los juegos en movimientos, y en lo que a movimientos se refiere *Godai* es insufrible. Para empezar, al juego le faltan tantos cuadros por segundo que incluso las panorámicas de las secuencias del vídeo dan más saltos que un 600 yendo por una carretera comarcal. Y si las secuencias se mueven a trompicones, ni qué decir tiene que las animaciones del protagonista y de sus rivales llegan a ser más bruscas que una tortilla de brocas del quince. A esto se añaden unas continuas ralentizaciones que provocan que el bonito efecto de cámara lenta que se produce cuando el protagonista salta, quede difuminado entre las 'cámaras lentas' (ejem ejem) que provoca el motor del juego. Y para completar su galería de virtudes, la cámara tiene la costumbre de quedarse en un punto fijo de la pantalla que, normalmente, siempre está al lado contrario del que sería ideal para ver bien la acción.

Lo dicho, que *Godai* es una buena idea tirada a la basura por un motor gráfico y un acabado técnico resueltamente mediocres. Resumiendo, la única buena noticia es su bajo precio.





ELEMENTAL, QUERIDO HIRO

Nuestro héroe en esta ocasión, un aspirante a samurai llamado Hiro, debe liberar al mundo del malo de turno utilizando los poderes de los cuatro elementos, de manera que gran parte del juego consiste en buscarlos en sus respectivos mundos. En cada uno de ellos contará con poderes especiales, de manera que podrá utilizar el fuego en el mundo ígneo o dar grandes saltos en el mundo eólico. Lástima que estos 'poderes' no estén demasiado bien medidos, haciendo que en el mundo del viento algunas fases pretendidamente plataformeras se vuelvan irrisorias ante la capacidad del protagonista de volar sin motor... ¿comerá un poco de fabada todas las mañanas?



ARRIBA
LA HISTORIA PODRÍA SER PEOR
SALE A MITAD DE PRECIO
DOBLADO AL CASTELLANO

ABAJO
BRUSSSSSSCO...
LA CÁMARA SE PIERDE
CONTROL IMPOSIBLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
5,5

SUPER TRUCKS

EL TAMAÑO IMPORTA UN MONTÓN

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **JESTER**
EDITOR **JESTER**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
PRECIO **60,04 EUROS**

SUS DESARROLLADORES NO NOS PONEN A LOS MANDOS DE VELOCES COCHES DE *RALLIES* NI ESTILIZADOS 'GRANDES TURISMOS'... SINO DE ENORMES Y PARSIMONIOSOS CAMIONES



Los británicos de Jester parecen haberse cansado de los editores musicales que les han hecho famosos (hablamos, cómo no, de *Music* y de las dos partes de *MTV Music Generator*) y han decidido probar fortuna en un género un pelín sobreexplotado como es el de conducción. Aunque, desde luego, no se les puede acusar de ser poco originales, ya que no nos ponen a los mandos de veloces coches de *rallies* ni estilizados 'grandes turismos'... sino de enormes y parsimoniosos camiones.

Desde luego el manejo de estos bicharracos (o como dicen los puristas, de estas cabezas tractoras) ha sido reproducido de forma absolutamente realista, pero esto provoca cierto engorro a la hora de controlarlos, ya que estos mastodónticos vehículos son incapaces de hacer algo parecido a un adelantamiento (por aquello de que apenas hay asfalto para albergar dos en paralelo)... provocando que la manera más fácil de 'adelantar' a un rival sea embestirlo y sacarlo de la pista. Además, para tomar una curva no basta con aminorar de marcha o pisar el pedal del freno, sino que hay que detenerse casi del todo para que nuestro camioncete no acabe pastando hierba en el campo. Aun siendo cierto que estas dificultades en el manejo son la mar de lógicas y hasta realistas (¡que son camiones, por Dios!), también lo es que lo divertido de un juego de conducción es circular a toda velocidad, y no tener que tomar las curvas con más cuidado que T-Virus cuando saca de la cartera su foto de Nuria Fergó.

Lo que ya no es tan lógico es que los dientes de sierra pueblen todos y cada uno de los circuitos, ni la falta de solidez de los mismos. Una auténtica lástima, teniendo en cuenta que el modelado de los vehículos (que acostumbra a flojear en un juego de estas características) es más que destacable. En resumen, un juego que sólo gustará a aquellos que prefieran la conducción pura y dura por encima de la sensación de velocidad... o a los fans de los camiones, que los hay, y si no que se lo digan a Loquillo.









REALISMO HASTA EN LA SOPA

Super Trucks **cuenta con la licencia oficial de la competición del mismo nombre, que causa furor en toda Europa (aunque en nuestro país tiene menos éxito que un bocadillo de arroz hervido). De hecho, todos y cada uno de los pilotos, camiones y circuitos seleccionables son reales y pertenecen a dicha competición. Entre ellos, se encuentra una buena representación española, ya que el Circuit Valencià y el madrileño circuito del Jarama albergan sendas pruebas. Además, el español Antonio Albacete (con ese nombre, desde luego no iba a ser coreano) es uno de los grandes campeones de esta Fórmula 1 para camiones seleccionables en este título de Jester.**





ARRIBA
- IDEA ORIGINAL
- MÚLTIPLES OPCIONES DE JUEGO
- CONDUCCIÓN REALISTA...

ABAJO
- ...Y BASTANTE ABURRIDA
- LAS CARRERAS SON UN POCO ENGORROSAS
- ESOS DIENTES DE SIERRA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7

EVERBLUE

UN PASEO POR LAS PROFUNDIDADES MARINAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ARIKA**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **38,95 EUROS**

Los japoneses de Arika se consagraron en el género de la lucha con *Street Fighter EX* y ahora intentan hacer lo mismo con un género que resulta interesante por el simple hecho de estar poco explotado: la aventura submarina. En *Everblue* nos sumergiremos (nunca mejor dicho) en la piel de un aprendiz de buzo llamado Leonardo (esperamos que no se apellide Dantés) que explorará el misterioso mar de Daedalus en busca de toda clase de tesoros.

La innovación que más llama la atención en este título es su especial mezcla de RPG y aventura submarina: podríamos decir que nos encontramos ante un cruce entre *Broken Sword* y *Ecco the Dolphin*, ya que además de bucear visitaremos varios puertos y poblados en los que se nos indicarán nuestras misiones. Tal mezcolanza tiene como resultado una historia irregular, aunque con unas escenas subacuáticas de muy bella factura. Un notable motor gráfico (abusa un poco de una sospechosa oscuridad en los fondos) recrea extensos escenarios con los que podemos interactuar gracias a nuestro sonar, añadiendo pequeños e interesantes detalles como las burbujas que suben hacia la superficie. Pero el juego peca de repetitivo por culpa un guión lineal y reiterativo que sólo se aguanta gracias a su espectacular atmósfera, el aliciente de encontrar algún tesoro que otro y, por qué nos vamos a engañar, su asequible precio.





AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

CIRCUS MAXIMUS

INTERESUS MINIMUS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KODIAK INTERACTIVE**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **62,95 EUROS**

Un regreso a la época romana aprovechando el éxito de *Gladiator* es la 'original' propuesta de los chicos de Kodiak Interactive, que han realizado con *Circus Maximus* una plasmación irregular de las carreras de cuádrigas de la Antigua Roma... o dicho de otra forma, un juego de carreras reciclado ambientándolo en la época dorada del Coliseo.

Tras pasar por la academia (respirad tranquilo, que la directora no es Nina) podremos optar por participar en el modo Circus o el Torneo para empezar a demostrar nuestra valía sobre el carro. Cada vehículo lleva un conductor y un guerrero, y al mismo tiempo que conducimos deberemos utilizar nuestra destreza en el combate e intentar derribar a los adversarios con la espada. Y precisamente eso es lo que hace que flojee la jugabilidad: la mezcla de combate y velocidad resulta descafeinada porque los combos de ataque son escasos, y el control correcto de la cuádriga resulta complicado cuando nos defendemos de las embestidas.

No obstante, gráficamente *Circus Maximus* cumple porque los escenarios son amplios, las texturas suaves y los movimientos de los caballos, los conductores y los guerreros son dignos, aunque parecen haberse bañado en almidón por su acartonamiento. Además, aunque podamos elegir entre diversos caballos y luchadores, todos tienen características muy similares.

Resulta algo decepcionante que lo que podría haber sido un interesante homenaje a las carreras de cuádrigas de *Ben-Hur* se haya quedado a medias... pero al César lo que es del César: al menos lo han intentado.





AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
5

DELTA FORCE URBAN WARFARE

¿LOS ÚLTIMOS TIROS DE PS ONE?

PLATAFORMA	**PSONE**
GÉNERO	**SHOOTER**
IDIOMA	**TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**REBELION**
EDITOR	**NOVALOGIC**
DISTRIBUIDOR	**FRIENDWARE**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

D*elta Force: Urban Warfare* sigue la misma línea de otros títulos que, como ya habéis podido leer en otros artículos de esta misma revista, son *shooters* en primera persona originalmente programados para PC y protagonizados por un héroe reclutado por una misteriosa organización.

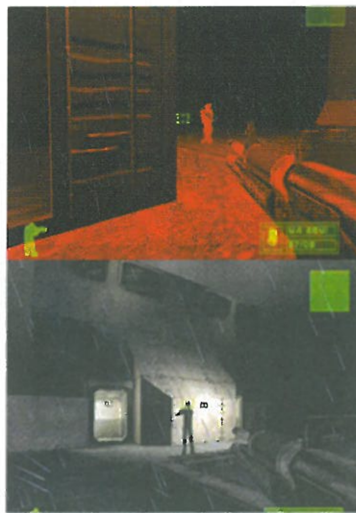
La diferencia principal de este juego respecto a los anteriores (aparte de que es para PS One, con todo lo que ello implica) es que ha sido desarrollado directamente para la gris de Sony, aunque pertenece a la serie de juegos *Delta Force*, que aparecen regularmente para los compatibles.

La historia (no excesivamente original) nos pone en la piel de un miembro del cuerpo de operaciones especiales del ejército yanqui, que, cómo no, debe enfrentarse en solitario a todo un ejército. El gran acierto del juego es dotar al jugador desde el principio de un buen número de armas y juguetes tecnológicos de lo más variado, y lo que es más importante ¡útiles! Contamos por ejemplo con gafas de visión nocturna que nos facilitarán el avance en zonas oscuras, o un impagable visor infrarrojo que nos permite distinguir a los enemigos a través de puertas y obstáculos. Lo que no funciona tan bien es la supuesta 'vertiente sigilosa' de la que se ha querido dotar al juego. Pese a contar con un radar que muestra el campo de visión de los enemigos y la posibilidad de arrastrar cadáveres para esconderlos (*Metal Gear* nuestro que estás en los cielos, santificado sea tu nombre...) es inevitable acabar siendo descubierto y avanzar a tiro limpio.

Urban Warfare no pasará a la historia de las consolas, pero hay que decir que el juego es más que correcto y el motor gráfico funciona de forma aceptable. Sin embargo, lo más importante es que puede ser la última opción que tengan los aficionados al género de alimentar su gris, ya que algunos lo han calificado como "el último *shooter* para PS One".



EL GRAN ACIERTO DEL JUEGO ES DOTAR AL JUGADOR DESDE EL PRINCIPIO DE UN BUEN NÚMERO DE ARMAS Y JUGUETES TECNOLÓGICOS DE LO MÁS VARIADO





LOS SALVADORES DEL MUNDO

Aunque pueda sonar a invención de guionista de Hollywood, la Delta Force existe realmente: fue creada en 1977 como unidad especial antiterrorista del Ejército de los Estados Unidos, y se han dedicado a intervenir allá donde había jaleo. Dicha unidad se hizo famosa en 1986 con la película *Delta Force*, una típica cinta de acción al servicio de Chuck Norris, que ha conocido hasta cuatro continuaciones. Esta película es recordada básicamente por ser la última en la que apareció Lee Marvin, el más mítico 'tipo duro' del cine (con permiso de Bogart, claro), que moriría al año siguiente.





ARRIBA

- TECNOLOGÍA A *GO-GO*
- MUCHAS HORAS DE JUEGO
- UN JUEGO QUE APROVECHA LA PS ONE ES UNA GRAN NOTICIA

ABAJO

- HISTORIA TÓPICA
- NO APORTA NADA NUEVO
- ¿SIGILO?, ¿QUÉ SIGILO?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7,5

FORMULA ONE ARCADE

PISA A FONDO, QUE GANAMOS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Hay que agradecerle a Sony que, pese a la decadencia de la PS One, podamos contar para la entrañable gris de Sony con un título asequible basado en la Fórmula Uno. Y es que *Formula One Arcade* es, como su propio título indica, un arcade que cuenta con la licencia oficial de la Federación Internacional de Automovilismo (FIA) y con los circuitos, pilotos y monoplazas de la temporada 2001.

El juego en sí no tiene mucha historia, ya que su sencillez es tan bárbara que no nos costará ni un minuto hacernos con los mandos y ganar carreras a diestro y siniestro con coches tan poco potentes como el Minardi de nuestro Fernando Alonso (y porque no está el patinete de Tronji, que si noooo...). Además, este título de Sony incorpora ítems que podemos recoger a medida que avanza cada Gran Premio, lo que facilita aún más la consecución del primer puesto: así, en nuestro camino nos encontraremos con *power-ups* como pilotos automáticos, inmunidad, turbos, extras de tracción, tiempo extra y reparadores instantáneos de neumáticos. En pocas palabras, un auténtico taller Micro-Machines con servicio al minuto.

ENTRE LO POCO REALISTA QUE ES EL JUEGO Y LA CARGA QUE PRODUCE TANTO MATIZ, FORMULA ONE ARCADE ES UN CANTO A LA PSICODELIA

Técnicamente los escenarios son correctos, aunque no se puede decir lo mismo de los trazados y los coches, algo abigarrados entre tanto colorido (tanto que a veces los ítems se nos pierden por la excesiva carga de color que tienen los circuitos). Vamos, que entre lo poco realista que es el juego y la carga que produce tanto matiz, *Formula One Arcade* es un canto a la psicodelia.

Evidentemente el juego no tiene ninguna pretensión de simular el campeonato, pero resulta igualmente divertido tener que pisar a fondo circulemos por donde circulemos, con tan pocas exigencias y sin que necesitemos el freno para nada.

MONOPLAZAS POR RAÍLES

Dos aspectos ilustran la sencillez del juego: por un lado, los pilotos automáticos, que nos conducirán por los tramos más complicados del circuito sin que acabemos dando volteretas por el aire sin salir del vehículo; por el otro, la marca de las trazadas no sólo nos indicará por dónde debemos circular y trazar los giros, sino que si soltamos el volante (o, los menos afortunados, el pad), el coche seguirá esa especie de raíl invisible como si estuviéramos jugando al Scalextric, así que manejaremos las curvas con más soltura que el cirujano plástico de Yola Berrocal.















ARRIBA
LOS *POWER-UPS*
SUS LICENCIAS OFICIALES
SU ORIGINALIDAD

ABAJO
DEMASIADO SENCILLO
TEXTURAS MUY MEJORABLES
¿PARA QUÉ CONDUCIR?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

STUART LITTLE 2

PEQUEÑO PERO MATÓN

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**MAGENTA SOFTWARE**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**29,95 EUROS**

Ya conocemos la historia: nueva secuela para el cine, nuevo videojuego para las consolas. Esta vez le ha tocado el turno a *Stuart Little*, el pequeño ratoncito adoptado como hijo por una familia humana. Nuestra PS One, lamentablemente, ya se está acostumbrando a este tipo de plataformas en 3D (es el retiro dorado de las consolas en decadencia como la entrañable gris de Sony), con paleta de colores vivos y un control suave y sencillo... para los pequeños de la casa, vamos.

Con Stuart exploraremos todos los rincones de su hogar y disfrutaremos de algunas pruebas adicionales en cada nivel. Se agradece que la historia no sea lineal, ya que de esta manera podemos saltar entre diferentes pantallas según nos apetezca, entrando en los diversos minijuegos que ofrece el título (carrera con monopatín, nado, conducción de lanchas, puzzles...). El control de nuestro ratón es extremadamente sencillo y la jugabilidad es la clásica del género, siguiendo la filosofía del salta y ataca.

Como suele ocurrir en estos títulos, la vida jugable es corta y las innovaciones son nulas, pero resulta recomendable para los benjamines de la familia por la simpatía del personaje y la variedad de las pruebas en las que se verá involucrado el diminuto roedor.





AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	4
VIDILLA	5

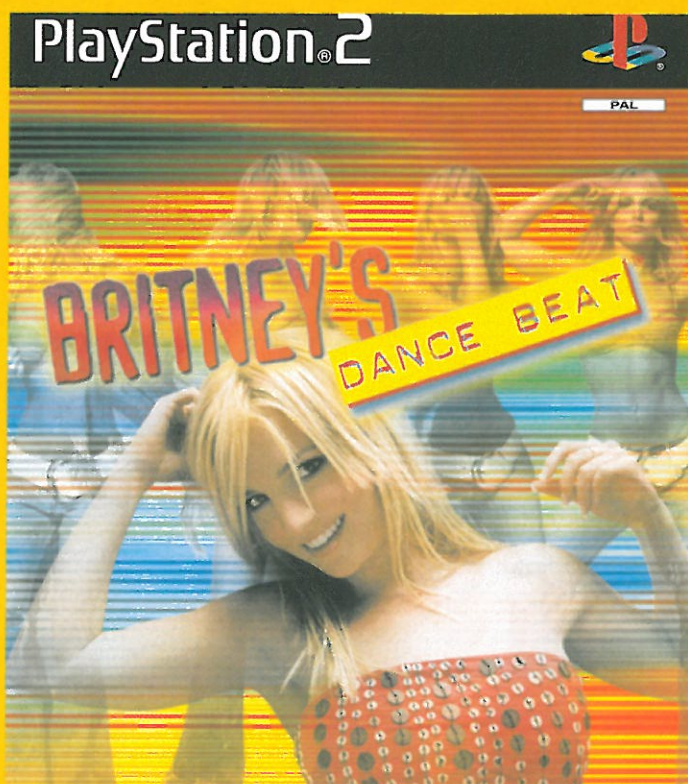
VALORACIÓN GLOBAL

5,5

PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS

20 JUEGOS BRITNEY'S DANCE BEAT

SORTEAMOS 20 JUEGOS DEL MARCHOSO *BRITNEY'S DANCE BEAT*
¿QUIERES SER EL AFORTUNADO POSEEDOR DE UNO DE ELLOS?
PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA PREGUNTA:



¿CÓMO SE LLAMA LA PELÍCULA DE BRITNEY SPEARS?

A **LOS BINGUEROS**

B **TORRENTE 3**

C **UNA RUBIA MUY DUDOSA**

D **CROSSROADS**

¿CÓMO SE LLAMA LA PELÍCULA DE BRITNEY SPEARS?

A **LOS BINGUEROS** B **TORRENTE 3**

C **UNA RUBIA MUY DUDOSA** D **CROSSROADS**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de octubre de 2002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 47 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *BRITNEY'S DANCE BEAT* (PLANET 45) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA









SPIDER-MAN

SER UN SUPERHÉROE ES UNA TAREA MUY POCO AGRADECIDA: NO COBRAS NI UN DURO, TE VAPULEAN LOS SUPERVILLANOS Y LAS MALLAS APRIETAN DEMASIADO LA ENTREPIERNA. COMO COMPENSACIÓN PARA TODOS LOS SUFRIDOS ASPIRANTES A SPIDER-MAN HEMOS ELABORADO ESTA DETALLADA GUÍA.

1 JUGADOR
TARJETA 79 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **65,95 EUROS**

BONUS

Cuando termines una misión, obtendrás una cantidad de puntos dependiendo de los objetivos adicionales que hayas cumplido. Estos objetivos varían en cada misión aunque verás que en ocasiones se repiten. Para evitar ser reiterativos no te detallaremos en cada misión qué es lo que tienes que hacer excepto cuando los objetivos sean muy concretos.
A continuación te mostramos los objetivos más comunes y la forma de cumplirlos con éxito:
- **Nivel completado: Al finalizar la misión.**
- **Tiempo: Al utilizar el menor tiempo posible.**
- **Perfecto: Al no recibir ni un solo impacto.**
- **Estilo: Al utilizar una variada gama golpes y combos.**

Con los puntos conseguidos podrás desbloquear diversos extras en el submenú Secret Store del menú Specials:
- **10.000 puntos: Entrenamiento extra Pinhead Bowling**
- **20.000 puntos: Película del Buitre**
- **30.000 puntos: Película del Shocker**
- **50.000 puntos: Telaraña ilimitada**



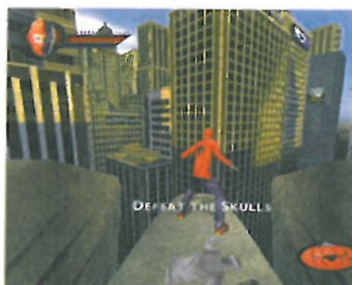
PERSONAJES EXTRAS

Al acabar el juego tendrás la ocasión de rejugar todos los niveles con personajes alternativos. En la mayoría de los casos el cambio sólo es visual, pero cuando juegues con el Duende Verde ten presente que los controles son totalmente diferentes aunque si pausas el juego podrás consultar un listado con sus movimientos. Estos son los personajes que puedes desbloquear:
Peter Parker: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
Traje de wrestling: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
Traje diseñado por Alex Ross: Acaba el juego en dificultad Normal, Héroe o Superhéroe.
Duende Verde: Acaba el juego en dificultad Héroe o Superhéroe.



MISIÓN 1
BUSCANDO JUSTICIA

Guíate por la brújula y el altímetro para localizar a los miembros de la banda de los Skulls que se pasean por las terrazas y edificios. Deshazte de los que te vayas encontrando hasta que localices un tejado en el que hay dos macarras y un tipo con chaqueta blanca. Cárgate a los dos primeros y Spidey intimidará al otro para descubrir la entrada a la guarida de los delincuentes.
Oriéntate gracias a la brújula otra vez para encontrar el icono de una araña azul y roja sobre el tejado en el extremo sureste de la ciudad.







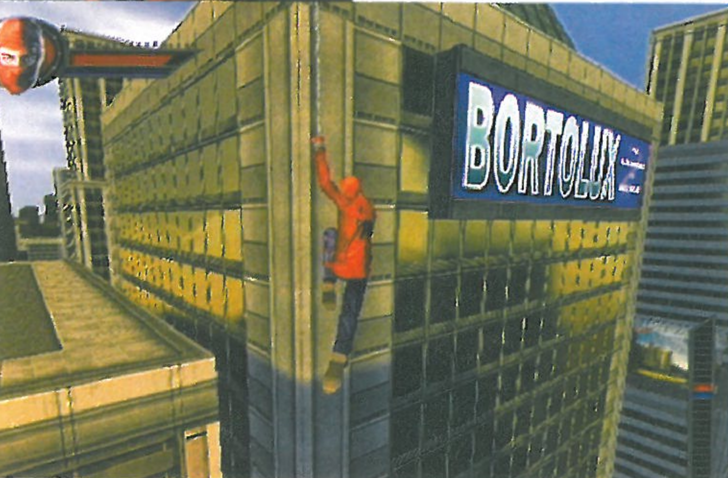
ARAÑAS DORADAS
- Field Goald (■, ■, ●)

Justo debajo de la gárgola sobre la que te encuentras al principio de nivel.
- Web Hit (■, ■, ▲)

Desde el punto de partida ve al este pasando de los edificios con carteles publicitarios como Bortolux para llegar hasta el tejado de otro con un cartel turístico de Latvania idéntico al del edificio en el que estaba el bolso (ver Bonus Secretos). Desde allí dirígete al tejado de un edificio cercano al noreste (no el más alto) que tiene una estructura laberíntica.

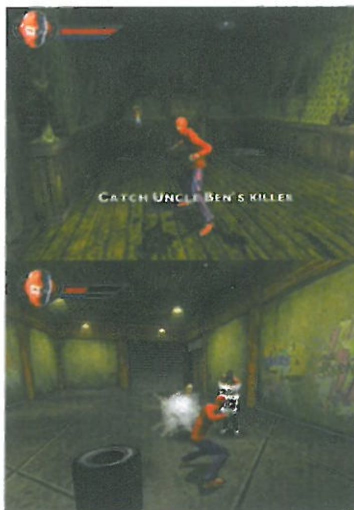
BONUS
- Nivel completado
- Perfecto
- Combate: Cárgandote a todos los miembros de la banda de los Skulls.
- Secretos: Desde el punto de partida ve al tejado primer edificio alto del noroeste. Allí dos macarras molestan a una mujer quien te pedirá que busques su bolso. Éste se encuentra en el tejado de un edificio más al norte que tiene un cartel turístico de Latvania. Devuélveselo a la mujer.
- Estilo





MISIÓN 2
CACERÍA EN EL ALMACÉN

Llega al primer garaje y evita ser visto para conseguir el bonus de sigilo. Para ello desplázate pegado al techo y pasa por la puerta sin ser detectado por ninguno de los macarras del primer garaje. En la siguiente zona hay más delincuentes y algunos se esconden tras persianas que se abrirán cuando te cargues al primer grupo de macarras. Acércate a la persiana cerrada que hay junto a una abierta con un símbolo interrogativo y una araña azul en su interior.El sentido arácnido de Spidey reacciona al llegar a un garaje en el que está aparcado un tráiler: los delincuentes le han visto y no están muy contentos por su irrupción. Cuando te los hayas cargado pasa al otro lado del tráiler pero con cuidado ya que intentarán embestirte. Para evitarlo pégate al techo de manera que tampoco te afecte la posterior explosión.
Colócate sobre la tapa de ventilación y pulsa R1 para acceder al conducto superior. No te acerques a los cables eléctricos si no quieres electrocutarte y desvíate para llegar a una habitación en la que hay un interruptor. Púlsalo para dejar sin corriente los dichosos cables y tener acceso a la habitación del panel de control.
Uno de los macarras se llevó un fusible. Cruza la puerta de detrás y deshazte de los dos macarras. No subas al conducto de ventilación todavía ya que unos cables eléctricos no te permitirán avanzar. Al cruzar la siguiente puerta te esperan otros dos macarillas. La puerta de enfrente no



se abre así que mira el lado izquierdo de la pared en busca de una abertura que conduce a una pequeña sala donde debes activar un interruptor. Accede al conducto de ventilación del techo por el que no subiste antes y síguelo para llegar a la habitación cerrada donde se esconde un tipo con una gorra roja que lleva una pistola. Cárgatelo para conseguir el fusible. Ponlo en el panel de control y se abrirá una persiana frente al tráiler. Cuando la cruces te saldrán al paso varios miembros de la banda de los Skull. Ves deshaciéndote de ellos a medida que vayan apareciendo y cuando tengas vía libre pasa por la puerta de la izquierda para completar la misión.



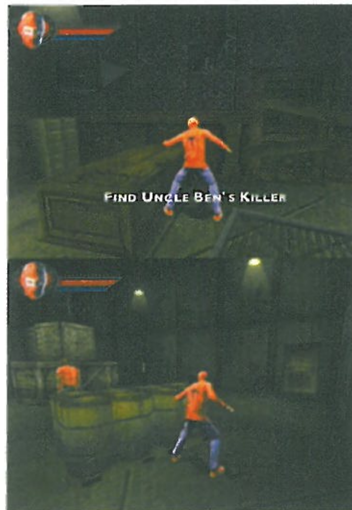
ARAÑAS DORADAS
- Backflip Kick (■, ●, ●)

Cruza la primera puerta y avanza un poco para encontrarla.

BONUS
- Nivel completado
- Sigilo: Pasada la araña dorada evita ser visto por los macarras del primer garaje. En las sombras no te ven así que súbete al techo y avanza así cruzando el garaje. Pasa por la puerta del otro lado sin que te vea ningún tipo de este primer garaje. No te preocupes porque te vean los delincuentes que hay tras la puerta.
- Secretos: En el segundo garaje hay un símbolo de interrogación frente a un montón de cajas. En la parte superior de estas hay una obertura que conduce a un área secreta.
- Estilo

MISIÓN 3
EL NACIMIENTO DE UN HÉROE

Pulsa R1 para alcanzar el conducto de ventilación del techo y ve por él hasta subir a un conducto superior.
Continúa y al llegar a la intersección baja por el hueco de ventilación que hay justo debajo o por uno de los laterales. Si quieres descubrir el área secreta y hacerte con un nuevo poder ve por el de la izquierda. Evita a los guardias de la siguiente manera: desciende al suelo tras el macarra de la chupa de cuero y ocúltate tras las cajas. Pasa por entre las cajas y los neumáticos y antes de doblar la esquina (donde te vería un macarra) pégate al techo. Rodea la esquina y déjate caer tras los barriles. Desde aquí podrás llegar a la puerta sin problemas.
Continúa por el pasillo del lado con cuidado de no ser dañado por los chorros de vapor. Antes de cruzar la siguiente puerta encontrarás una araña dorada. Aquí te esperan un montón de delincuentes ávidos de sangre arácnida. Cárgate a los



necesarios para conseguir la llave y con ella abre la puerta que tiene una luz de emergencia roja sobre el marco.
Ve por el pasillo y no intentes subir las escaleras peldaño a peldaño porque te dañaría el vapor de las tuberías. En vez de eso colócate en el centro, pulsa R1 y subirás en un periquete. Tras avanzar un poco más deberás enfrentarte contra el asesino del tío Ben. No es un tipo muy duro, basta



con que esquives los disparos de su recortada y no te dejes cegar por sus granadas. Tanto con éste como con el resto de jefes deberías pulsar L1 de forma que se centre sobre él el cursor de ataque: de esta forma conocerás siempre su posición. Unos cuantos golpes y unos proyectiles de telaraña bastarán para mandarlo al otro barrio.



ARAÑAS DORADAS
- Advanced Web Dome (▲,➔,➔)

Llega a la pequeña habitación secreta sin ser descubierto para encontrarla.
- Handspring (●,✖,●)

En el pasillo de las tuberías con escapes de vapor.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Secretos: Evita ser descubierto por el primer trío de guardias y abre la puerta que hay justo al lado del pasillo en cuya entrada hay un símbolo de interrogación. Si no te ha descubierto ningún macarra encontrarás una araña dorada.
- Estilo



MISIÓN 4
EL GAMBITO DE OSCORP

La primera parte de esta misión es exhibicionismo puro ya que consiste en volar un poco para hacer unas fotos que Peter venderá al Daily Bugle. Lo que debes hacer es lo siguiente:
·balancéate y da un salto.
·haz lo mismo y pulsa L1.
·destruye el globo rojo ya sea con un proyectil de telaraña o con un golpe.
Por último llega hasta la araña azul y roja siguiendo la brújula.
La segunda parte de la misión consiste en destruir 13 droides voladores que atacan en grupos de diversa cuantía. No dejes de moverte para no ser un blanco fácil y atácales con puñetazos y patadas en el aire, con proyectiles de telaraña o manteniendo pulsado ▲ si estás en tierra firme. Cuando hayas destruido a todos habrá finalizado la misión.



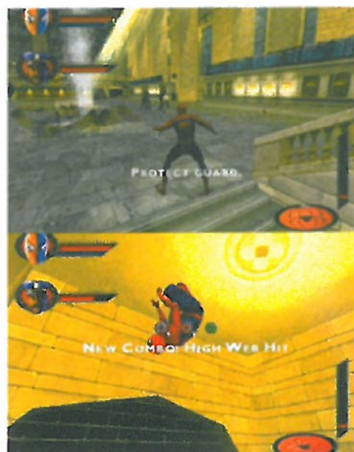
ARAÑAS DORADAS
No hay en esta misión

BONUS
- Nivel completado
- Perfecto
- HKs destruidos: Los HKs o arañas mecánicas sólo aparecen en el nivel de dificultad Héroe o Superhéroe. Acércate a los iconos rojos y azules que recuperan energía y telaraña respectivamente para que aparezcan. Necesitas cargarte a un mínimo de 6 para conseguir el bonus.

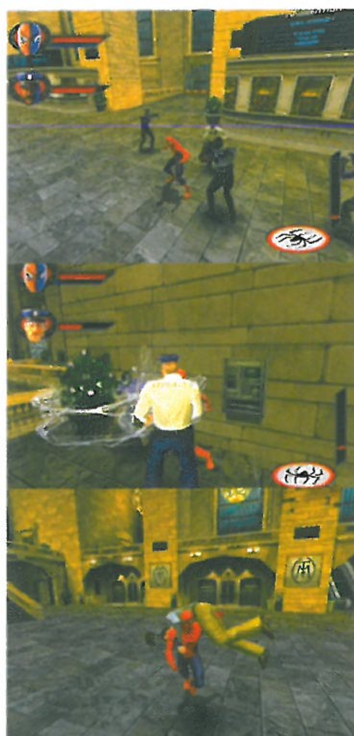


MISIÓN 5
LA ESTACIÓN DE METRO

Un vídeo muestra como el Buitre, el Shocker y sus compinches intentan huir tras robar una joyería. Spider-Man lo impide y los villanos se refugian en una estación del metro. Una vez allí tienes que proteger al guardia de seguridad, cargándote a todos los macarras que intenten dañarle hasta que lo dejen tranquilo. Piensa que habrás fallado la misión tanto si muere este guardia de seguridad como el resto de personajes a los que tienes que proteger.
El sentido arácnido le indica a Spidey que dos inocentes están en peligro:



guíate por la brújula para encontrarlos y sálvalos, primero al civil que es más débil y luego al guardia de seguridad. Una vez estén ambos a salvo, regresa al vestíbulo de la estación para proteger a otro guardia de seguridad. Spidey se cachondea del Shocker y éste daña una columna que amenaza la vida de un ciudadano más pendiente del móvil que de su salud. Tienes que llevarlo a hombros hasta el símbolo circular del suelo antes de que el pilar deteriorado se le caiga encima.
Cuando te deshagas de los macarras que han aparecido debes proteger a otros dos guardias de seguridad en las salas interiores: guíate por la brújula para llegar hasta ellos. Una vez a salvo el Shocker huirá con su ayudantes.



ARAÑAS DORADAS
- High Web Hit (■, ●, ▲)

Desde el punto de partida cruza todo el vestíbulo y colócate bajo la arcada que hay entre las dos escaleras. Súbete al techo para alcanzar el icono.
- Scissor Kick (●, ■,●)

Desde el punto de partida ve hacia el lado derecho del vestíbulo y tras las columnas la encontrarás.

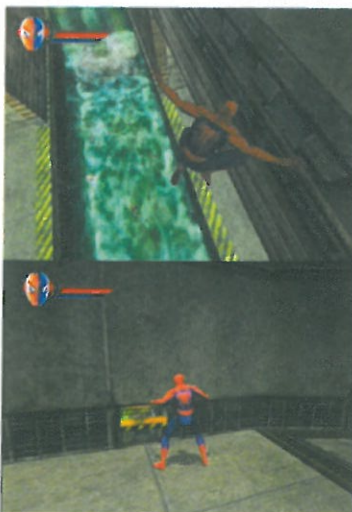
BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Estilo





MISIÓN 6 PERSECUCIÓN POR LAS CLOACAS

Cárgate a los dos tipos que vienen a por ti y avanza un poco para vértelas con otro más duro que lleva una pistola. Deshazte de él para conseguir la llave que abre la puerta cerrada.
Avanza hacia la izquierda por el canal de agua y sigue por el túnel para llegar a un área circular de tres niveles. En la zona hay varios macarras y algunos están armados. En el segundo nivel hay dos paneles en los que debes accionar sus respectivos interruptores para abrir la puerta del piso inferior.
Crúzala y dirígete hacia la izquierda por el canal de agua. Al avanzar se activa una secuencia en la que un tal Vic tapa la huida del Shocker y se lleva la válvula que necesitas para cerrar el flujo de agua por una enorme tubería. Sobre ella hay una araña dorada.
Persigue a Vic hasta la habitación laberíntica y deshazte de sus compinches antes de encargarte de él para hacerte con la válvula. El tipo es escurridizo así que usa la telaraña para inmovilizarle.



Regresa a la sala anterior y coloca la válvula en su sitio. Acciónala para detener el flujo de agua y pasa por la tubería para ser recibido por un par de macarras. En lo alto a la izquierda hay una puerta que da acceso a una habitación con un interruptor en su interior que permite acceder al área secreta si lo activas.
De vuelta abajo ve avanzando por los



pasillos deshaciéndote de los enemigos que te salgan al paso hasta llegar a una compuerta que se cierra detrás tuyo. Aquí te esperan enemigos, algunos armados con pistolas y otros con granadas. Cuando te los cargues vendrán más por la compuerta que se cerró. Vapuléalos a todos para conseguir la llave.
Con ella abre una de las dos puertas inferiores donde hay un interruptor que desbloquea la puerta del piso superior. Sal por ella para finalizar la misión con un vídeo en el que el Shocker vuelve a escaparse.

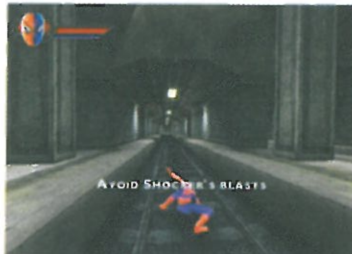


ARAÑAS DORADAS
- Divebomb (■,✖,✖)
Sobre la enorme tubería por la que huye el Shocker.
- Advanced Web Gloves (▲,←,←)
En el área secreta.
- Advanced Impact Web (**L2**,▲)
Al final de la misión utiliza la llave para abrir una de las dos puertas inferiores tras la que se encuentra el icono (tras la otra hay un interruptor). Tienes que haber jugado esta misión con el estilo de control mejorado para que aparezca el icono.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Secretos: Tras pasar por la gran tubería por la que huye el Shocker y activar el interruptor, regresa otra vez por la tubería y déjate caer al agua. Ha aparecido una puerta abierta que es en realidad el área secreta.
- Combate: Al cargarte a absolutamente todos los enemigos.
- Estilo

MISIÓN 7 CONFRONTACIÓN CON SHOCKER

Puedes avanzar por cuatro túneles pero el Shocker te lanza ondas que te dañarán si no te pones a cubierto. Tu sentido arácnido te avisará cuando vaya a lanzar una así que hazle caso. Para acercarte al Shocker sin peligro usa el movimiento **R1**+**Dirección** para alcanzar las aberturas que comunican los túneles entre sí: en estos lugares no recibirás daño. Una táctica paralela es el uso de la cúpula de telaraña (▲,➔) gracias a la cual las ondas conmocionadoras no te afectarán.
Cuando llegues al final el Shocker huirá provocando un derrumbamiento que cubre su retirada. Acciona la palanca de la izquierda para poner en marcha el metro que bloquea una puerta. Sube las escaleras y si quieres conseguir la araña dorada actúa con presteza.
Baja por las otras escaleras, pasa por la puerta y enfréntate al Shocker.
No te rompas mucho la cabeza ya que este combate es más fácil de lo que parece. Bastará con que te mantengas en movimiento continuamente para que el villano no te acierte con sus ondas conmocionadoras. Aprovecha los momentos de carga para lanzarle proyectiles de telaraña. Aunque si prefieres el combate cuerpo a cuerpo te resultará más complicado ganarle debido a su ataque ciclón con el que gira sobre si mismo atrayendo a Spider-Man y a su puñetazo vertical que tiene un amplio radio de acción.
En todo caso no intentes atizarle con dos combos seguidos porque no te dejará poner en práctica el segundo.











ARAÑAS DORADAS
- Uppercut (●,●, ■)
Lo arrastra el agua del canal. Sólo tienes una oportunidad para conseguirla.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Secretos: Tras dejar al descubierto las escaleras ve por ella y cae al canal. El agua arrastra una araña dorada que debes alcanzar sin perder tiempo ya que tienes una única oportunidad.
- Estilo



MISIÓN 8
EL NIDO DEL BUITRE

Tienes que escalar la torre pero el Buitre no te lo pone fácil. Te lanza granadas, ha colocado minas de proximidad en tu camino y de vez en cuando aparecen unas pesadas y explosivas arañas mecánicas. La primera parte de la subida de la torre no es complicada pero al llegar a un punto el Buitre incendia un trozo de las escaleras y debes esquivar el





fuego. Superado este tramo comienzan los quebraderos de cabeza ya que algunas partes de la escalera están bloqueadas y debes aprovechar los agujeros de la estructura central para avanzar. No te pongas nervioso, mantén la orientación y no te olvides recoger la araña dorada.
Tras superar esta parte laberíntica llega otra bastante larga y lineal en la que los ataques serán continuos. Al alcanzar la cima de la torre encontrarás al Buitre.





ARAÑAS DORADAS
- Gravity Slam (■,✖,✖)

Tras pasar la zona en llamas de la torre.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto



MISIÓN 9
EL BUITRE ESCAPA

Esta misión consiste en perseguir al Buitre por el cielo de Nueva York. Sigue su estela verde y guíate por la brújula y el altímetro cuando no lo veas. Pero ten cuidado con sus granadas y las cuchillas que te lanza ya que el maldito no dejará de entorpecer tu camino con ellas.
En dos momentos tendrás que



detenerte a arreglar con tu telaraña estructuras dañadas por el villano: un cartel publicitario y un depósito de agua. Tómate tu tiempo para arreglarlas con la telaraña y no te preocupes por el villano ya que no te atacará mientras efectúas las tareas de reparación.
Si quieres el bonus de proximidad (indicada por la barra superior) memoriza sus rutas y ataja cuando puedas. Pero debes conocer muy bien el recorrido y no alejarte mucho ya que puede escaparse.



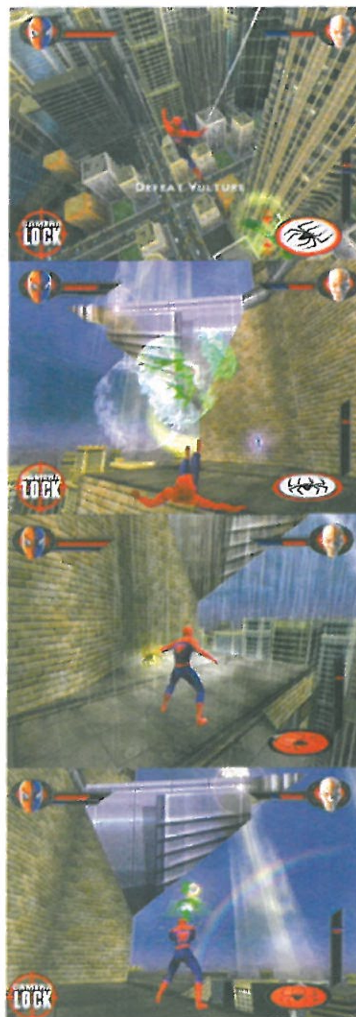
ARAÑAS DORADAS
No hay en esta misión

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Proximidad al Buitre: Si durante la persecución logras acercarte mucho al Buitre.



MISIÓN 10
DUELO EN EL AIRE CON EL BUITRE

Dependiendo de como se te dé el vuelo con telaraña este combate puede ser la mar de fácil... o toda una tortura. Piensa que no sólo debes arrearle en pleno aire sino que además tienes que esquivar sus cuchillas, sus granadas eléctricas e incluso su ataque a gran velocidad. Fíjate en la barra de energía del buitre: la parte azul indica cuánto tiempo puede mantenerse en el aire y la parte roja señala su vida. Debes



dañarle lo suficiente ya sea con puñetazos, patadas o proyectiles de telaraña para eliminar la zona azul de manera que le hagas posarse sobre uno de los edificios. Cuando haga esto dispondrás de unos segundos para atizarle con un combo, pero sólo con uno ya que acto seguido iniciará

un poderoso despegue que te hará bastante daño si te encuentras cerca de él. Repite el proceso unas cuantas veces hasta que el Buitre sucumba ante el poder arácnido.



ARAÑAS DORADAS
•Sting (■,●,■)
En el edificio donde aterriza el Buitre cuando le golpeas búscala bajo las gárgolas.
•Dive Kick (■,✖,●)
En la parte más elevada del edificio pero sólo cuando haya acabado la tormenta: si intentas subir antes te electrocutará un rayo.

BONUS
•Nivel completado
•Tiempo
•Perfecto
•Estilo



MISIÓN 11 ACORRALADO

Básicamente tienes que proteger al Escorpión deshaciéndote lo antes posible de las HKs o arañas mecánicas que atacan tanto al villano como a Spidey. El Escorpión no se quedará durante todo el rato en la misma zona sino que se desplazará a otro lugar así que estate atento y síguelo guiándote con la brújula para que no acabe siendo presa fácil de los engendros metálicos.



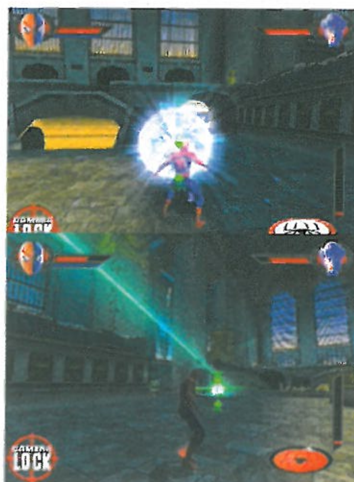
ARAÑAS DORADAS
•Advanced Web Dome (▲,➔,➔)
En la rampa que comunica la segunda y tercera plantas del parking. Sólo aparece si no recogiste esta araña en la misión 3 (si la cogiste hay una araña roja en su lugar).

BONUS
•Nivel completado
•Secretos: Coge la araña roja/dorada que hay en la rampa que comunica el segundo y el tercer piso del parking.
•Escorpión protegido: Si consigues que el Escorpión reciba la menor cantidad de daño posible.
•Estilo



MISIÓN 12 EL ESCORPIÓN DESENFRENADO

Este tipejo es bastante duro y te pondrá las cosas difíciles si te enfrentas a él a corta distancia. En ese caso los combos más efectivos son Handspring y Tackle así que lo primero que tienes que hacer en esta misión es conseguir la araña dorada. No intentes saltar sobre él o utilizar otro tipo de combos ya que los evitará y contraatacará. A media y larga distancia aún es peor ya que usará su cola para lanzarte rayos láser. Por suerte antes de efectuar el disparo cargará durante unos instantes por lo que podrás preverlo. Por último, el villano posee la misma capacidad de Spidey de pegarse a las paredes. Utiliza ▲, ⬇ para bajarle los humos.



ARAÑAS DORADAS
•Tackle (●,✖,✖)
Sobre la columna que destruyó el Shocker en la Misión 5.

BONUS
•Nivel completado
•Ítems no usados: Si no recoges ninguna araña roja ni azul.
•Estilo



MISIÓN 13 GOLPE DE ESTADO

Por fin aparece el verdadero antagonista del juego: el Duende Verde. Lo primero que hace es poner en peligro la vida de Mary Jane así que recógela del globo con forma de oso panda y llévala al edificio colindante para dejarla en el círculo del suelo. Una vez la chica esté a salvo llegará el momento de luchar contra el Duende Verde. Evita sus ataques mientras intentas impactarle con proyectiles de telaraña, puñetazos o patadas.



Cuando le hayas dañado lo suficiente, el villano huirá para dañar los cuatro soportes de una antena de radio: debes arreglarlos con telaraña antes de que finalice el tiempo límite mientras el Duende Verde te ataca desde las alturas.
Arreglado el estropicio vuelve a atizarle para que huya de nuevo y haga de las suyas. Esta vez dañará un puente que comunica dos edificios. Arregla ambas zonas deterioradas en el tiempo límite y lucha contra él para que cambie de localización. Por fin en cielo abierto y con escasa vida el Duende Verde será una presa fácil para nuestro arácnido favorito.





ARAÑAS DORADAS
- Low Web Hit (●, ●, ▲)

En lo alto del edificio en el que empiezas la misión.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Estilo



MISIÓN 14 LA OFERTA

Esta misión es una especie de continuación de la anterior en la que vuelves a vértelas con el Duende Verde. Primero tienes que luchar en el aire contra él haciendo que la parte azul de su barra de energía se reduzca por completo. De esta forma se estrellará contra la claraboya de un edificio.

Síguele y una vez dentro deberás luchar cuerpo a cuerpo contra él. No te confíes ya que es mucho más diestro que el Escorpión. Esquivará la mayoría de tus ataques y si intentas saltar sobre él te cogerá en el aire y te atizará como a un pelele. El combo más efectivo es Tackle úsalo en cuanto tengas ocasión hasta que huya montado en su planeador.

Por segunda vez en esta misión tendrás que volver a enfrentarte al Duende Verde en el aire. Reduce la parte azul de su barra de energía a base de proyectiles de telaraña, patadas y puñetazos mientras esquivas sus granadas, calabazas y demás artilugios explosivos.

La última parte de esta misión se desarrolla dentro de una sala repleta de generadores eléctricos bastante dañinos. Por suerte el Duende Verde prefiere mantenerte a distancia así que aprovecha para quitarle la poca vida que le queda con unos pocos proyectiles de telaraña.



ARAÑAS DORADAS
- Flip Mule (●,●,✖)

Donde combates por primera vez cuerpo a cuerpo.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Viajar sobre el Duende Verde: Si logras montarte con un salto en el planeador del Duende Verde.
- Estilo



MISIÓN 15 CARRERA CONTRA EL TIEMPO

En esta misión tienes que desactivar 7 bombas en un tiempo límite. Para complicarte las cosas las bombas están custodiadas por droides voladores y la ciudad está plagada de unos potentes focos que debes esquivar a toda costa. Si alguno de ellos te ilumina te verás rodeado de droides y acribillado por los helicópteros.







Las bombas son muy fáciles de localizar (excepto la segunda que se encuentra entre dos rascacielos) ya que aparte de guiarte por la brújula puedes encontrarlas gracias al haz de luz vertical que surge de ellas. Para desactivarlas bastará con que te coloques a su lado y pulses ■.

ARAÑAS DORADAS

No hay en esta misión

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto

MISIÓN 16
EL FILO DE LA CUCHILLA

Tienes que destruir como mínimo 50 R-Bats sin morir en el intento. Existen diversas formas de acabar con ellos. En el aire puedes golpearlos con puñetazos, patadas o proyectiles aéreos aunque la forma más rápida es atraerlos al tejado de un edificio y lanzarles telaraña manteniendo pulsado ▲. También es bastante útil la cúpula de telarañas gracias a la cual puedes destruir a unos cuantos de golpe.

Cuando te cargues a los necesarios sigue el radar y toca la araña azul y roja que se encuentra oculta en el edificio en construcción.







ARAÑAS DORADAS
No hay en esta misión

BONUS
- Nivel completado
- R-Bats Destruidos: Al destruir bastantes más R-Bats de los necesarios (mínimo el doble).
- Salud restante: Si no pierdes mucha vida.
- Ítems usados: Al no utilizar ningún ítem de ayuda.
- Estilo









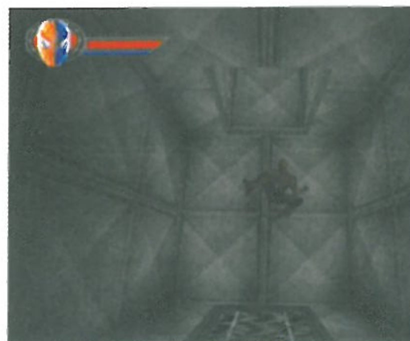


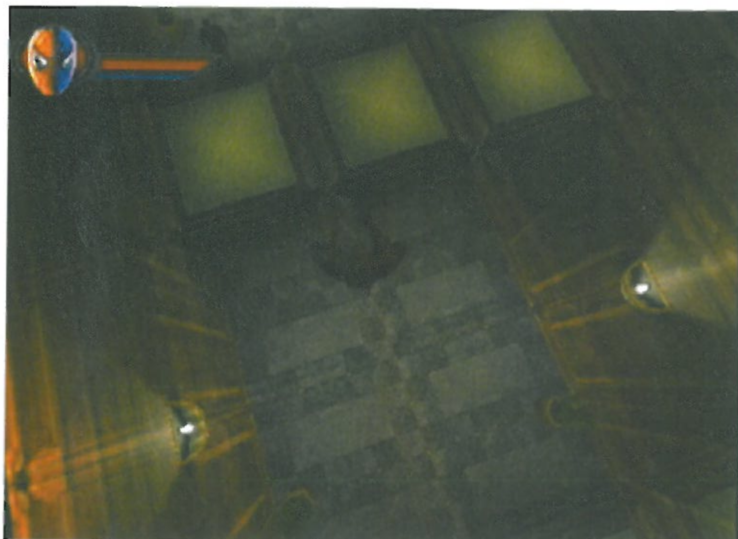


MISIÓN 17
ALLANAMIENTO

Es importante no ser descubierto ni por guardias ni por cámaras de seguridad en esta misión ya que se activará la alarma y te verás rodeado por los poderosos Supersoldados. A los primeros se les puede noquear para que no molesten y si te ven los puedes inmovilizar con telaraña evitando así que den la alarma. Si esto último ocurre busca un lugar oscuro donde esconderte y espera que pase el peligro. Andar pegado al techo es la mejor manera de evitar problemas.







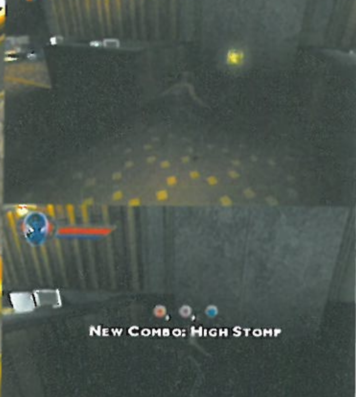


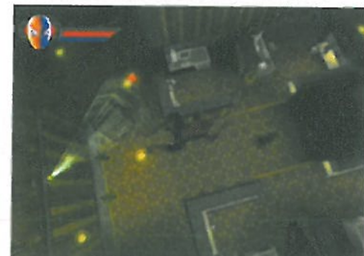














En cuanto tomes el control de Spider-Man ve por el conducto para llegar a un pasillo vigilado por un guardia. Crúzalo y pasa por la puerta.
En esta sala hay varios ascensores y una puerta custodiada por una cámara de vigilancia. Cruza la puerta y sube las escaleras sin ser detectado por la cámara de vigilancia que cubre las escaleras.
Accede por la puerta a una oficina custodiada por un guardia y una cámara de vigilancia. Hacia la mitad hay una araña dorada y uno de los ordenadores del final está encendido. Acércate a él y pulsa ■ para conseguir una parte de las cinco que forman la contraseña que posteriormente necesitarás.
Si sigues hasta el final de la oficina y subes el tramo de escaleras llegarás a un largo pasillo fuertemente vigilado. Dirígete hacia la derecha y sube un tramo de escaleras cruzando después la puerta para llegar a otra oficina.
En ésta tienes que localizar dos ordenadores encendidos sin que te descubra el guardia ni ninguna de las dos cámaras de vigilancia. Cuando hayas conseguido ambas contraseñas cruza la puerta del fondo que está custodiada por una cámara de vigilancia.
Baja las escaleras sin ser detectado por la cámara y cruza la puerta para acceder a la tercera oficina. Aquí tienes que conseguir las contraseñas de otros dos ordenadores sin que te detecten ni el guardia ni las cámaras. Cuando consigas la última contraseña debes llegar hasta la puerta de seguridad. Sigue la brújula para regresar al largo pasillo y cruza la puerta custodiada por la cámara de vigilancia.
Acércate a la puerta bloqueada por un campo de energía y pulsa ■ para resolver el puzzle. Tienes que colocar las cinco piezas en el orden correcto tal y como te mostramos en la imagen.



ARAÑAS DORADAS
·High Stomp (●,■,✖)
En la primera oficina de ordenadores.

BONUS
·Nivel completado
·Tiempo
·Perfecto
·Secretos Activa los ascensores y entra en el que está el icono de la araña roja.
·Sigilo: Al no ser descubierto ni una sola vez ni por guardias ni por cámaras de vigilancia.



MISIÓN 18
CAOS QUÍMICO

Esta misión es similar a la anterior así que el sigilo es fundamental para poder finalizarla con éxito. Evita a guardias, cámaras y láseres o activarán la alarma y te verás rodeado por Supersoldados. Así que ya sabes, ocúltate en las sombras y desplázate por el techo siempre que puedas.
Al inicio de la misión el científico te entregará un comunicador mediante el cual te dará instrucciones. Sal al pasillo y sigue la brújula para llegar a una puerta. Al cruzarla deberás sortear unos láseres: pulsa **R3,**





apunta al lugar al que quieras llegar y aprieta **R1** en el momento preciso. El siguiente tramo del pasillo está repleto de láseres fijos y cámaras de vigilancia así que busca huecos por donde pasar y hazlo sin demora.
Al final del todo, en el techo, hay una araña dorada. Justo debajo hay una puerta que de momento no puedes abrir pero que luego tendrás que cruzar.
Sigue la brújula, abre la puerta que da acceso a la habitación A y pulsa el interruptor. Haz lo mismo en la habitación B cercana y ve por el corredor que hay en medio de ambas habitaciones sin que te descubra la cámara de vigilancia. Llegarás a una sala circular con dos paneles de control. Activa el de la derecha, es decir, el de las letras AB. Luego regresa por donde viniste y pasa por la puerta sobre la que estaba situada la araña dorada.
Para llegar a una puerta de la izquierda debes pasar sin ser detectado una zona de cámaras y láseres. Pulsa **R3**, apunta y luego pulsa **R1** para desplazarte con precisión a una zona segura. En la



siguiente sala cruza la puerta y pasa por en medio de la tanda de láseres que siguen una pauta determinada. Una vez superados, pulsa el interruptor de la habitación C y busca una araña dorada en la sala que hay frente a la habitación D. Al intentar abrir la habitación D el científico te avisará que es necesario utilizar una tarjeta que lleva encima un colega suyo que en seguida aparece acompañado por un Supersoldado. Cárgate al doctor para conseguir la tarjeta, después abre la habitación D y pulsa el interruptor.
Desanda todo el camino de vuelta hasta la sala circular donde activaste el panel de control AB. En esta ocasión tienes que activar el que queda, es decir, el CD.



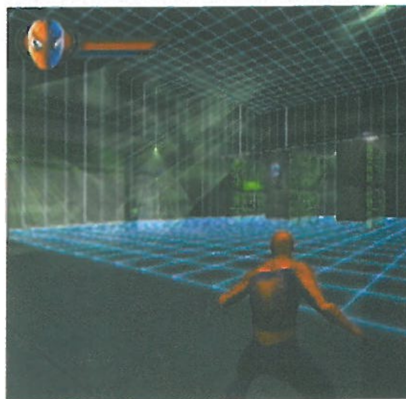






ARAÑAS DORADAS
•Palm (■,●,✖)
En el techo del final del pasillo repleto de láseres y cámaras de vigilancia.
·Head Hammer (■,✖,■)
En la sala que hay frente a la habitación D.

BONUS
·Nivel completado
·Tiempo
·Perfecto



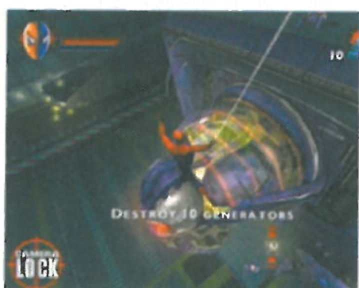
MISIÓN 19
EL ARMA DEFINITIVA DE OSCORP

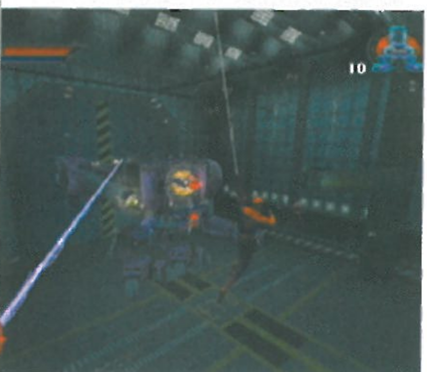
Tienes que destruir al mastodóntico y amenazador robot que se ha activado al entrar en su guarida. Para ello primero destruye 10 generadores repartidos en diversos lugares de la sala. Pulsa **L1** para centrarlos como objetivos y cárgatelos con proyectiles de telaraña ya que es el sistema más



efectivo. No dejes de moverte en ningún momento ya que sino te convertirás en un sencillo objetivo para cañones y engendros voladores. Por suerte el robot es muy lento y difícilmente te alcanzará con su poderoso cañón láser.
Cuando hayas eliminado los 10 generadores atízale a la ahora indefensa cabeza del enorme robot y concluirás la misión.









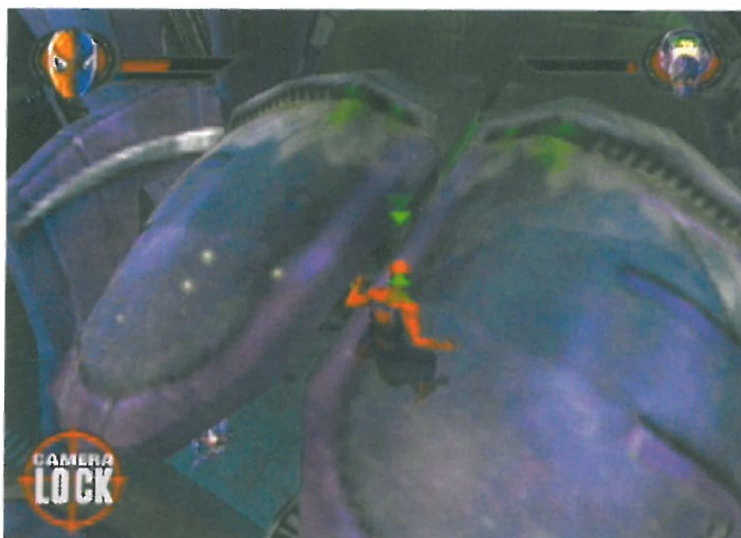


ARAÑAS DORADAS
No hay en esta misión.

BONUS
- Nivel completado
- Tiempo
- Perfecto
- Estilo







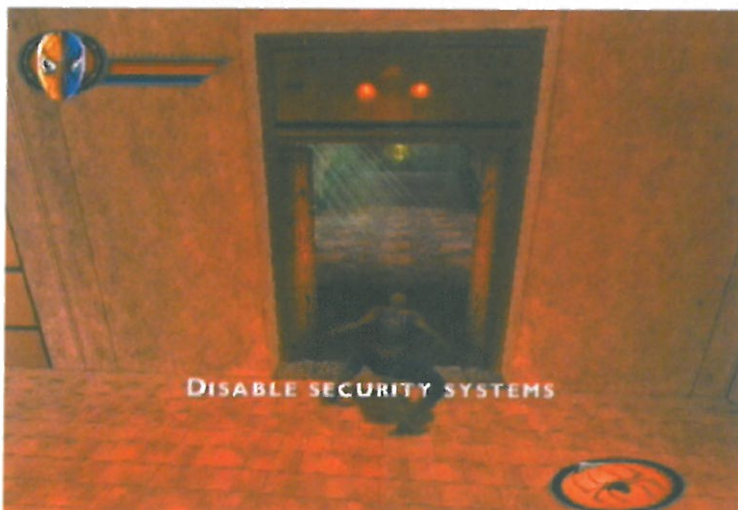
MISIÓN 20
ESCAPE DE OSCORP

Spidey descubre que el próximo objetivo del Duende Verde es Mary Jane por lo que tienes que ir rápidamente a rescatarla. Aunque primero tienes que abandonar las instalaciones de Oscorp recorriendo a la inversa el trayecto de la misión 17. Por desgracia los Supersoldados buscan a Spider-Man y los hay en gran cantidad.











Antes de nada debes desactivar los sistemas de seguridad. Tienes que ir a las salas de vigilancia a ambos lados del pasillo: en la de la izquierda pulsa el interruptor para desactivar el muro de energía de las oficinas y en la de la derecha haz lo mismo para desactivar las torretas láser.
Hecho esto cruza la oficina de la derecha y activa el interruptor frente a la puerta para desbloquearla. Baja las escaleras y pulsa un último interruptor que desbloquea lentamente la primera puerta que cruzaste en la misión 17. Mientras esperas que se abra del todo la puerta encárgate de los Supersoldados que se acerquen para atacarte. Cuando cruces la puerta deberás llegar como puedas al final del pasillo infestado de Supersoldados.



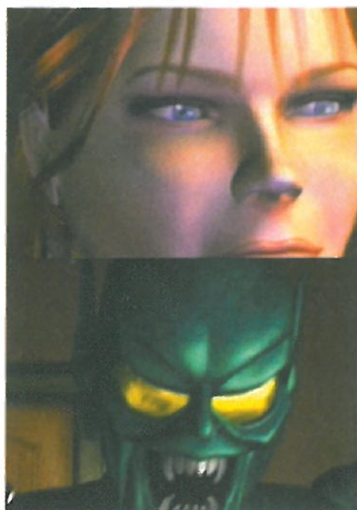
ARAÑAS DORADAS
• Haymaker (●,✖,■)
Está al principio del nivel, enfrente de la primera puerta. Es el último combo.

BONUS
• Nivel completado
• Perfecto
• Supersoldados eliminados: Al matar a una gran cantidad de Supersoldados.
• Estilo



MISIÓN 21
MARY JANE SECUESTRADA

Esta misión es muy parecida a la 9 en la que debías perseguir por el aire al Buitre. Sin embargo el Duende Verde es muchísimo más rápido y si te empeñas en seguir sus pasos acabarás perdiéndolo de vista. En vez de eso estudia su ruta y ataja siempre que puedas. Además, para desplazarte

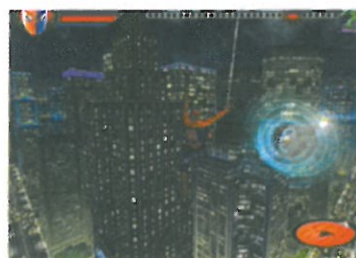


con la mayor rapidez, balancéate en el aire a la menor altura posible y pulsa ● para aumentar la velocidad.
De todas formas se trata de una misión muy difícil y es probable que tengas que repetirla varias veces hasta que consigas superarla con éxito.



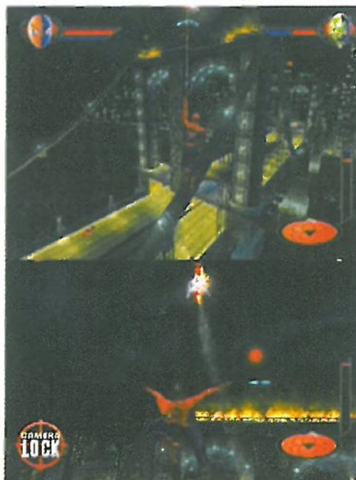
BONUS
• Nivel completado
• Perfecto



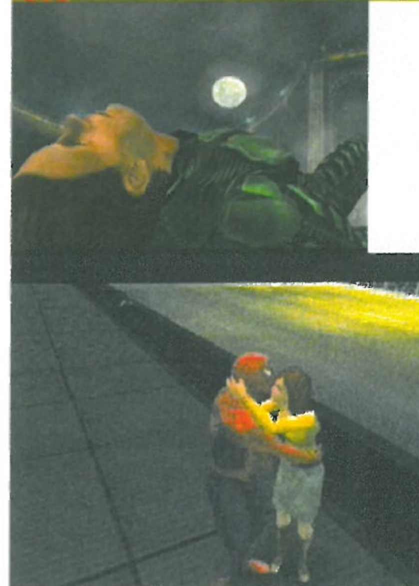


MISIÓN 22
ENFRENTAMIENTO EN EL PUENTE

Por fin has llegado al último y definitivo enfrentamiento con el Duende Verde. Pero antes de liarse a mamporrazos tienes que recoger a Mary Jane del puente incendiado y llevarla al círculo del suelo.
A estas alturas ya deberías saber cómo enfrentarte al Duende Verde en el aire... y en el suelo. Cuando le hayas causado el suficiente daño el villano se apeará de su deslizador y te esperará en el puente. Como ocurría en la misión 14, el combo más efectivo es, sin duda, Tackle. Machácale sin piedad y evita las embestidas de su traicionero deslizador hasta que el Duende Verde caiga rendido a tus pies.
Finalizado el trabajo contempla la última secuencia del juego.







PLANETSTATION Y NORMA DISTRIBUCIÓN SORTEAMOS

2 FIGURAS DE COLECCIONISTA DE SPIDER-MAN

SORTEAMOS DOS FIGURAS DE COLECCIONISTA DE SPIDER-MAN VALORADAS EN 120 EUROS CADA UNA ENTRE LOS QUE RESPONDAN CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:



¿QUÉ ES LO QUE TIRA SPIDER-MAN POR LAS MUÑECAS?

A **DISCOS DEL FARY**
B **PERRITOS PILOTO**
C **TELARAÑAS**
D **FANTA LIMÓN**

¿QUÉ ES LO QUE TIRA SPIDER-MAN POR LAS MUÑECAS?

A **DISCOS DEL FARY**
B **PERRITOS PILOTO**
C **TELARAÑAS**
D **FANTA LIMÓN**

NOMBRE ____________ E-MAIL ____________

DIRECCIÓN ____________ LOCALIDAD ____________

EDAD ______ TELÉFONO ______ C.P. ______

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de octubre de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 47 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO FIGURAS SPIDER-MAN (PLANET 45) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

NORMA Distribución C. Fluvià, 89 08019 Barcelona Tel.93 303 68 25/30 Fax 93 308 15 36
E-mail: distribucion@norma-ed.es



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

SEIS MISIONES COMPONEN LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA MILITAR POR EXCELENCIA DE ELECTRONIC ARTS. PARA QUE NO SUCUMBAS EN NINGUNA DE ELLAS TE PROPORCIONAMOS APOYO LOGÍSTICO MEDIANTE ESTA IMPRESCINDIBLE GUÍA.

1 JUGADOR
TARJETA 149 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **64,95 EUROS**

MISIÓN 1 DÍA D

PARTE 1 TU HORA DECISIVA

Lugar: Playa de Omaha, Normandía
Fecha: 6 de junio de 1944 - 06:30 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 10
Armamento inicial: Subfusil M1 Garand y pistola Colt .45

Objetivo 1. Reúnete con el Capitán en la orilla

Ayuda del Cuartel General

- Busca al Capitán cerca de la orilla.
- El Capitán está justo al lado del bote destruido de Higgins.

Eres el teniente Patterson y, junto a tu pelotón, te encuentras a bordo de una barcaza que avanza para desembarcar en la playa.
El enemigo os bombardea y logra impactar sobre vosotros. Después de bucear un poco podrás controlar a Patterson y deberás dirigirte en diagonal hacia el noroeste donde te



espera el Capitán cubierto tras los restos de una barcaza.

Objetivo 2. Rescata a 4 soldados rezagados de tu pelotón

Ayuda del Cuartel General

- Los miembros del pelotón están diseminados por toda la playa.
- Todos los miembros del pelotón te indican su posición con la mano. Acércate a cada soldado y dispara al bunker más cercano.

Antes de acudir en ayuda de tus compañeros ve al extremo oeste de la playa y busca dentro del agua el subfusil Thompson que te permite disparar fuego continuado.
Localiza al primer soldado oculto tras un tope metálico. Agáchate detrás



suyo y dispara al bunker de enfrente, exactamente al lugar desde el que surgen los disparos. Cuando hayas eliminado al enemigo tu compañero se irá y en la parte superior de la pantalla aparecerá el mensaje "1 de 4 soldados rescatados". Ahora tienes que salvar de la misma manera a los otros tres.
Al siguiente lo localizarás a la derecha dentro de un hoyo y a otro soldado algo más a la derecha cerca del agua y mirando hacia el mar. El último está cerca de la alambrada del este, cubierto por un tope metálico.Si has perdido mucha salud, en la orilla encontrarás varios ítems curativos.

Objetivo 3. Reúnete con el pelotón en la alambrada

Ayuda del Cuartel General

- El terraplén de la playa está cercado con una alambrada.
- Reúnete con tu pelotón en la zona central.

Ve hacia la parte central de la alambrada donde están tumbados tus compañeros. Allí el Capitán te proporcionará nuevas órdenes.

Objetivo 4. Rescata al ingeniero al final del terraplén

Ayuda del Cuartel General

- Dirígete al extremo occidental de la playa.
- Está inmovilizado tras un amasijo de hierros. Dispara al bunker y ayúdalo a liberarse.



Encamínate ahora hacia la derecha y cerca de la alambrada verás al ingeniero apostado tras una estructura metálica.
Acribilla el bunker más cercano para proteger el trabajo del ingeniero quien hará explotar fácilmente la parte central de la alambrada.

Objetivo 5. Reúnete con el capitán en la base del bunker

Ayuda del Cuartel General:

- Sigue al resto de tu pelotón hasta el punto de reunión.
- Tu Capitán te espera en la base del bunker oriental.

Pasa por la zona abierta de la alambrada y zigzaguea esquivando el continuo fuego enemigo mientras llegas a la parte inferior del bunker donde están tus compañeros.



Objetivo 6. Sortea el campo de minas y cubre la ametralladora

Ayuda del Cuartel General:

- Cruza el campo de minas hacia el oeste y llegarás a la grieta del muro de cemento.
- La ametralladora está situada en lo alto de la escalera al norte de la entrada a la trinchera.

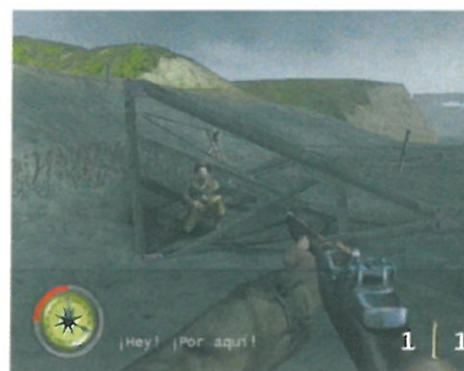
Muévete diagonalmente entre los tres hoyos ya que de esta manera conseguirás dos cosas muy importantes: no pisar ninguna mina y evitar que te impacten los disparos de las ametralladoras del búnker superior. A la entrada de la trinchera te espera un soldado alemán y a la derecha te sorprenderá otro al pie de unas escaleras de mano que conducen a una ametralladora. Súbelas y pulsa **X** para poder usarla.

Objetivo 7. Destruye los nidos de ametralladora

Ayuda del Cuartel General:

- Usa la ametralladora para disparar a los nidos de la montaña entre los dos bunkers.

En este lugar eres un blanco fácil para los nazis así que actúa deprisa. Gira la ametralladora hacia la derecha de



manera que puedas alcanzar los dos nidos de ametralladora situados entre ambos bunkers. Despáchalos rápido porque se te acumula el trabajo.

Objetivo 8. Elimina a los soldados enemigos de la trinchera

Ayuda del Cuartel General:

- ¡Cuidado con los soldado enemigos de la trinchera de debajo!
- Reúnete con el Capitán en la trinchera.

Si apuntas al pie de las escaleras por las que subiste verás a unos cuantos soldados alemanes disparándote.
Una buena ración de plomo acabará tanto con su resistencia como con la de los que los van reemplazando a medida que mueren. Cuando te hayas deshecho de todos deja la ametralladora pulsando **X** y baja las escaleras. Ve hacia la derecha para que el Capitán te felicite.





PARTE 2 EN LA BRECHA

Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 44
Armamento inicial: Subfusil M1 Garand, subfusil Thompson y pistola Colt .45

Objetivo 1. Acaba con el bunker de ametralladoras

Ayuda del Cuartel General

- Dispara a los toneles para poder pasar la ametralladora.
- Asegúrate de eliminar todos los soldados enemigos del primer piso.

Avanza un poco y dobla la esquina para ser tiroteado por una ametralladora.
Puedes intentar acertar al soldado que te dispara pero la forma más fácil de eliminarlo es impactando en los toneles cercanos de forma que provoques una explosión.
Baja por las escaleras y entra en los túneles interiores de la trinchera.
Sigue por la izquierda y al doblar la esquina localiza al nazi que te dispara tras una puerta a la derecha de las escaleras. Continúa por donde estaba el enemigo y prepárate para deshacerte de otro soldado oculto tras unos toneles. Al acercarte al lugar donde se encontraba te tiroteará otro enemigo que utiliza un cadáver como escudo. Elimínalo para cumplir con éxito el objetivo.



Objetivo 2. Destruye el radioenlace a la batería superior

Ayuda del Cuartel General

- Dispara a la luz roja y verde de la radio para destruirla.
- La sala de radiocomunicaciones está subiendo las escaleras y a la derecha en la segunda planta.



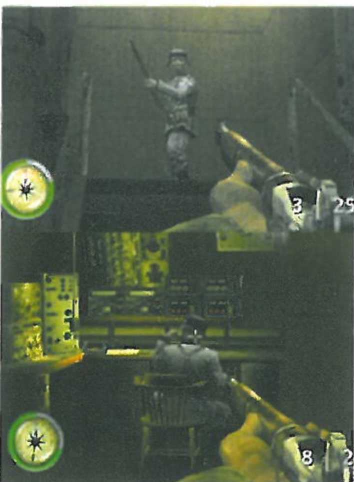
Acércate a la ametralladora y utilízala para acribillar a todos los nazis que en seguida aparecerán frente a ti. Luego regresa por donde viniste y antes de subir las escaleras que pasaste de largo deshazte de los dos soldados enemigos que te salen al paso.
Sube el primer tramo de escaleras y dispara al nazi apostado en lo alto del segundo tramo.
Ya en el segundo piso gira a la derecha en el pasillo por dos veces para encontrar a un soldado sentado de espaldas que habla por radio.
Dispárale tanto a él como al aparato.

Objetivo 3. Encuentra las granadas de humo

Ayuda del Cuartel General

- Las granadas están en la sala de almacenaje detrás de unas cajas.

Al intentar avanzar por el pasillo de la izquierda un enemigo utilizará como escudo una mesa así que afina tu puntería y dispárale en toda la jeta.
No es el único nazi de la habitación ya que a la derecha te espera otro y tras la siguiente puerta te acribillará un tercero. Sube por las escaleras de mano metálicas y cárgate al soldado alemán sentado en el suelo.
Por la siguiente esquina aparecerá otro nazi y si te fijas detalladamente verás a un soldado enemigo boca abajo que asoma por el hueco superior de las siguientes escaleras de mano.
Al dispararle entre ceja y ceja evitarás que el muy ladino te tire una granada y quedará sellado ese camino. Así que continúa por el pasillo y deshazte del nazi que te espera en un rincón. Entra en el túnel y busca frente a ti las granadas de humo.





Objetivo 4. Acaba con las dos baterías

Ayuda del Cuartel General

- Sube por las escaleras hasta la primera batería.
- Para derribar la segunda batería necesitarás una puntería precisa.

Gírate rápidamente hacia la derecha y dispara al soldado que te ataca desde allí. Al avanzar un poco te tiroteará un segundo soldado.
Al final del túnel hay una sala repleta

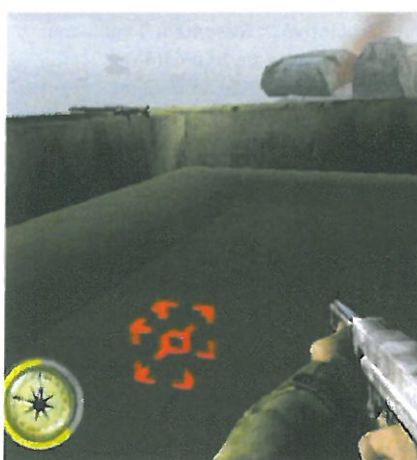


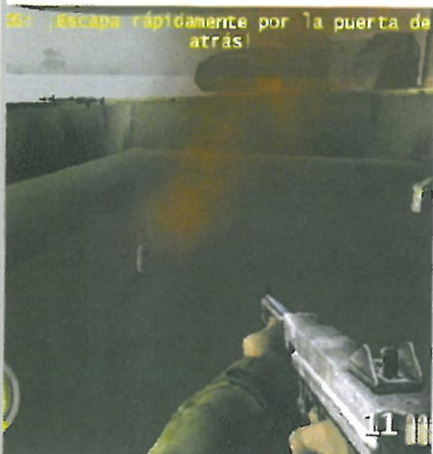
de cajas que son utilizadas como parapetos por tres nazis.
Al entrar en el segundo túnel te saldrá al paso un soldado vestido de camuflaje. En la siguiente habitación échate al suelo y busca una obertura entre dos cajas por la que se ve a dos nazis sentados: dispara al barril de en medio para que explote.



Intenta alcanzar la siguiente sala rápidamente y dispara a bocajarro a los dos soldados que allí se esconden, tras una mesa. Si sigues de frente encontrarás una pequeña alacena con algunos ítems de ayuda mientras que apostado en la puerta de la derecha te disparará otro nazi.
Al llegar al pasillo te disparará un soldado por cada lado.
Deshazte de ambos y sigue por la izquierda para subir por las escaleras de mano ya que la puerta de la derecha está cerrada.
En el piso de arriba verás un nazi de espaldas que no debería darte problemas. Una vez lo hayas ejecutado abre la puerta azul de enfrente y barre el lugar de nazis eliminando así la primera batería.
Para acabar con la segunda deberás disparar contra los soldados del bunker de la derecha.









Objetivo 5. Marca la batería con la granada de humo

Ayuda del Cuartel General

- Busca en medio de la batería un buen lugar para colocar la granada.
- Despeja la zona rápido después de colocar la granada.
- ¡Escapa rápidamente por la puerta de atrás!
- Reúnete con el Capitán al extremo de la trinchera.

Espera a que el Capitán te lo indique y coloca pulsando **X** la granada de humo en el lugar marcado por el cuadrado rojo. En cuanto veas salir el humo rojo huye rápidamente saliendo por la puerta por la que entraste y cruzando la puerta azul del otro extremo de la habitación antes de que los bombarderos destruyan el bunker. Avanza un poco por la trinchera para que el Capitán te dirija una palabras.

¡MISIÓN COMPLETADA!



MISIÓN 2 TORMENTA EN EL PUERTO

PARTE 1 POLIZÓN COSTERO

Lugar: St. Mathieu, Francia
Fecha: 17 de agosto de 1944 - 09:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 57
Armamento inicial: Subfusil M1 Garand, pistola Colt .45 y granadas

Objetivo 1. Recoge el paquete de la resistencia

Ayuda del Cuartel General

- Busca una caja de puros blanca.
- La caja está al pie de un árbol.

Entre las cajas de madera de enfrente hay una pequeña caja blanca. Acércate a ella y pulsa el botón **X**.

Objetivo 2. Cubre la ametralladora desde el campanario

Ayuda del Cuartel General

- La iglesia está cruzando el puente de piedra al final de la calle.



- Sube por la escalera de la iglesia para llegar a la ametralladora.

Avanza por el sendero boscoso para ir a parar a una carretera. Verás pasar hacia la izquierda un coche aliado que recibirá el impacto de una bomba. Acércate y toma el control de la ametralladora para eliminar a todos los nazis que veas. Cuando el lugar esté tranquilo regístralo en busca de munición y objetos curativos.



Sigue por la calle principal, pasa el coche en llamas y desvíate por el callejón de la izquierda deshaciéndote de los enemigos que te salgan al paso. Continúa girando hacia la derecha al llegar al final y cuando no puedas avanzar más agáchate para pasar por el hueco de un muro. Llegarás a una desigual escaramuza entre tus compañeros y un grupo de nazis apoyados por un tanque. Busca lugares desde los que disparar a distancia contra los soldados y cuando los hayas eliminado equípate con las granadas y cruza corriendo el puente de piedra hacia el tanque. Desde una distancia prudencial lánzale granadas hasta que lo destruyas. También puedes intentar apoderarte de la ametralladora que está a su lado y acribillarlo desde cerca.
Cuando hayas limpiado la zona examina ambos lados para encontrar un montón de ítems. La iglesia está al final de la calle, medio en ruinas. Entra en ella para ver a un compañero muerto junto a una radio. Sube las escaleras de mano de la izquierda y hazte con el control de la ametralladora pulsando **X**.



Objetivo 3. Coge la lista de abastecimiento del submarino

Ayuda del Cuartel General

- El horario para repostar está colgado de la pared en la sala de interrogatorios.
- Si abres una brecha en el muro, has ido demasiado lejos.

Dispara a todo soldado con uniforme gris que veas hasta que tus compañeros crucen el puente. Deja entonces la ametralladora y baja las escaleras para salir de la iglesia. Tal como sales, si vas hacia la izquierda podrás matar a tres alemanes, dos de los cuales se ocultan en un estrecho callejón. Si te diriges hacia la derecha te esperan dos soldados nazis a ambos lados de la calle. Dobla la esquina y entra en el edificio situado a la izquierda, casi al final. A través de los listones de madera puedes ver a dos nazis charlando en medio de una plaza: si te los cargas se abrirá una puerta del fondo de la que saldrá otro. Para poder continuar busca un hueco a ras de suelo en la pared de la izquierda que conduce a la plaza. Por la puerta por la que salió el último nazi aparecerá otro. Ve por el callejón de la derecha para llegar a una calle cuyo extremo izquierdo está bloqueado por un tanque inactivo.





Entra en el edificio de enfrente y avanza agachado para asistir a un horrible espectáculo: un nazi interrogando a un prisionero estadounidense. Acaba con el fulano y coge la lista que está colgada al lado de la puerta.

Objetivo 4. Atraviesa el muro que lleva al puerto

Ayuda del Cuartel General

- Los bidones te ayudarán a pasar.
- Pasa bajo el arco al lado oeste de la calle.

Cruza la puerta para ir a parar al otro lado del tanque inutilizado. A tu derecha verás un grupo de nazis demasiado ocupados mirando hacia otro lado como para notar tu presencia: con una granada los harás saltar a todos por los aires. Un poco más adelante, a la izquierda tras un arco, encontrarás varios bidones juntos. Dispara las veces que sean necesarias al rojo para que la explosión destroce el muro de detrás. Por allí podrás continuar aunque te recomendamos explorar el resto de la calle en busca de una buena cantidad de ítems.





Objetivo 5. Busca el punto de abastecimiento del submarino

Ayuda del Cuartel General

- Busca el faro.
- Dirígete al sureste después de abrir la brecha en el muro.

Llegas a una pequeña explanada con tres cajas y varios objetos a su alrededor. Puedes tomar dos caminos aunque de momento te recomendamos que sigas el de la derecha, por el que viene el soldado nazi. Toma el control de la ametralladora situada un poco a la derecha y dispara contra los nazis que



te atacan por el otro lado. Al fondo hay un soldado que controla otra ametralladora y al que puedes alcanzar desde aquí. Cuando hayas limpiado el área llega hasta dicha ametralladora.

Objetivo 6. Escóndete entre la carga del submarino

Ayuda del Cuartel General

- Encuentra la caja abierta tras el camión.

Bastará con que te acerques a la caja abierta situada tras el camión del fondo para cumplir el último objetivo de esta misión.









PARTE 2 CARGAMENTO ESPECIAL

Lugar: A bordo del U-4902, cerca de Lorient, Francia
Fecha: 18 de agosto de 1944 - 04:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 35
Armamento inicial: Pistola Colt .45

Objetivo 1. Sabotea los motores del submarino

Ayuda del Cuartel General

- Gira las válvulas rojas para que salga un poco de vapor. Puedes que tengas que agacharte para no quemarte.
- Dirígete a la parte trasera de la sala de máquinas para encontrar un buen lugar donde colocar los explosivos.

En cuanto tomes el control de Patterson pulsa **X** para salir de la claustrofóbica caja y dispara sin perder un segundo a los dos marineros del almacén. Antes de abrir la puerta hazte con el subfusil MP40 y cuando la cruces espera a que el tipo que se encuentra en el lavabo de la derecha abra la puerta para acribillarle. Al oír el ruido aparecerá otro marinero por el pasillo del fondo y al acercarte hacia el comedor te disparará otro. Asómate para descubrir a otros cuatro soldados mientras que en la cocina aguarda el cocinero armado con cuchillos que te lanzará sin dudarlo. Dos tipos más te dispararán en cuanto te adentres en la cocina.
Cuando llegues al final gira la válvula para evitar que salga más vapor de las tuberías. Otros dos soldados disparan ocultos por las tuberías así que agáchate y desplázate hacia la izquierda mientras les disparas. Acciona la válvula del fondo y cuando deje de salir vapor gira la válvula de la derecha. Despejado el ambiente abre la siguiente puerta y ponte a disparar en seguida ya que harán lo mismo los cuatro alemanes que están en la sala de motores. Pasa de largo la escalera





de mano de la izquierda y coloca la carga de demolición en el rectángulo rojo que aparece al acercarte al fondo de la sala.

Objetivo 2. Pon explosivos en la sala de torpedos de popa

Ayuda del Cuartel General

- Sube la escalera del conducto para llegar a la cubierta superior.
- Coloca los explosivos junto a los torpedos para que haya una mejor deflagración.

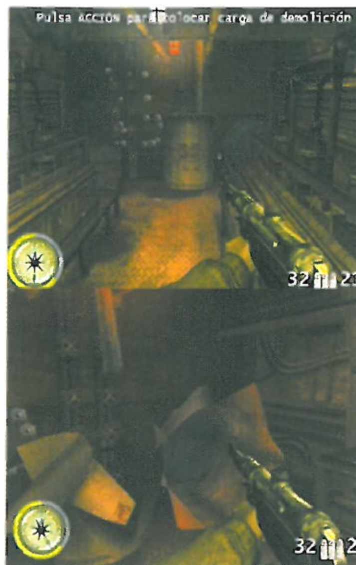
Inutilizados los motores pasa agachado por el agujero que se ha abierto a la derecha del lugar en el que colocaste el explosivo. Sube las escaleras de mano para encontrarte tras una rejilla que comunica con la primera sala de torpedos. Dispara a la rejilla y luego a los dos soldados que te preparaban una emboscada. Por último coloca la carga de explosivos en los torpedos de la izquierda.

Objetivo 3. Desactiva la comunicación por radio

Ayuda del Cuartel General

- Destruye la radio para cortar comunicación.

Cuando abras la puerta ten cargado el subfusil MP40 ya que deberás usarlo para acabar cuanto antes con los cinco soldados que te acribillarán. La siguiente puerta comunica con la sala de mando donde se encuentra el capitán y un marinero maniobrando para atracar en el puerto. Fíjate en que hay unas escaleras de mano a la izquierda aunque no podrás subir por



ellas hasta que cumplas todos los objetivos. Abre la puerta del fondo y dispara tanto contra el nazi como contra la radio.

Objetivo 4. Pon explosivos en la sala de torpedos de proa

Ayuda del Cuartel General

- Coloca los explosivos en el panel de control.

En el siguiente pasillo te esperan dos oficiales alemanes con sus armas en la mano. A la derecha de la puerta del fondo del dormitorio de los oficiales hay un lavabo del que surgirá disparando un enemigo. Abre la puerta para llegar a la segunda sala de torpedos y cárgate a los cuatro ingenieros antes de colocar los explosivos en el rectángulo rojo.

Objetivo 5. Encuentra el libro de códigos

Ayuda del Cuartel General

- Comprueba todos los cuartos de literas de los oficiales.
- El libro de códigos está dentro de un armario.

Al regresar al dormitorio aparecerá un soldado de un cuarto que antes



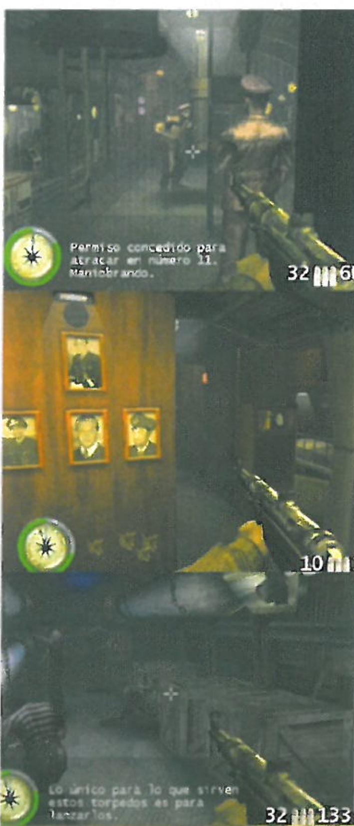
estaba cerrado. Abre el armario de su interior para hacerte con el libro de códigos.

Objetivo 6. Escapa por la escotilla de salida

Ayuda del Cuartel General

- Vuelve a la sala de mando y busca una escalera para subir.

Sin enemigos de los que preocuparte regresa hasta la sala de mando y sube por las escaleras de mano alcanzando la escotilla de salida para concluir esta parte de la misión.





PARTE 3 OJO DE LA TORMENTA

Lugar: Astilleros de Lorient, Francia
Fecha: 18 de agosto de 1944 - 05:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 95
Armamento inicial: Subfusil MP40 y Pistola Colt .45

Objetivo 1. Hazte con la maleta de armas ocultas

Ayuda del Cuartel General

- Sube hasta el tejado.
- Busca la maleta con armas en el tejado.

Dispara a los dos tipos que se encuentran cerca de las cajas de detrás tuyo y luego gira hacia la izquierda haciendo blanco en el francotirador que te dispara desde lo alto de la torre metálica. Tienes que rodear el muelle donde está atracado el submarino pero a medida que avances te tiroteará un soldado desde lejos: localízalo y cárgatelo antes de que te produzca demasiado daño. Cuando llegues a las escaleras súbelas sin demora para alcanzar el tejado del edificio donde te dará la bienvenida un soldado y al acercarte al tejado del edificio colindante te disparará otro nazi. Dirígete al lado



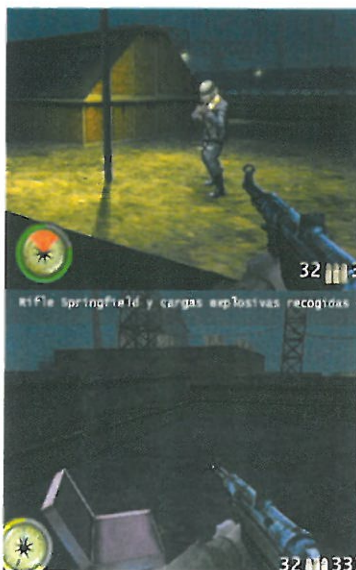
derecho del segundo tejado para hacerte con el armamento de la maleta: un rifle Springfield '03 y varias cargas explosivas.

Objetivo 2. Busca la entrada situada en el tejado

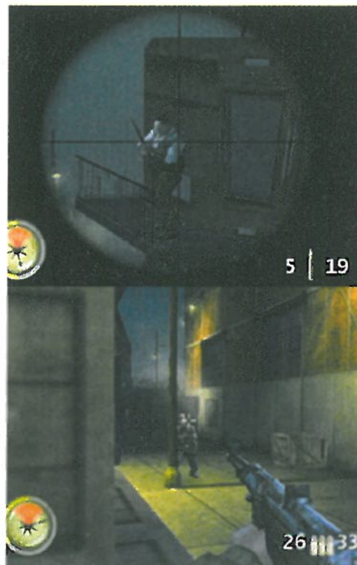
Ayuda del Cuartel General

- Camina hasta llegar al atracadero de submarinos II.
- Sube a la parte alta del tren y busca una escalera.

Los alrededores se llenarán de enemigos por lo que será un buen momento para utilizar por primera vez el rifle de francotirador.
Tomando como punto de referencia la brújula, en el tejado del sureste (sobre el que está el tanque de agua) se apostan dos soldados, mientras que al este, en el callejón que separa ambos edificios a ras de suelo hay otro soldado.



Al llegar a la pasarela que comunica los dos tejados te disparará un marinero ubicado al pie de la grúa del oeste y al regresar al primer tejado puedes alcanzar al tipo vestido de paisano colocado en lo alto de la grúa del suroeste.
Cuando alcances las escaleras por las que subiste, el submarino explotará en mil pedazos por las cargas que colocaste anteriormente.
Baja otra vez para que te intercepten tres nazis y ocúltate tras las cajas que hay un poco más adelante. Cárgatelos y al acercarte a la esquina equípate con el rifle. Fíjate en el extremo del barco porque hasta allí llegará

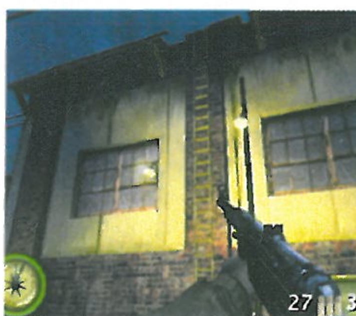


corriendo un marinero que se hará con el control de una ametralladora con la que te disparará. Cuando lo liquides será reemplazado por un compañero.
Dobla la esquina y desde el fondo de la calle llegarán corriendo dos soldados alemanes. Deshazte de ellos y al tomar el callejón de la derecha mata a los dos marineros que merodean el coche. Anda hasta el extremo y cuando tuerza a la izquierda mata a los tres tipos vestidos de paisano. Al acercarte a las escaleras subirá un nazi y aparecerá otro al fondo de la calle.
Baja las escaleras y sigue hasta que tengas que doblar la esquina: en el siguiente tramo hay media docena de soldados alemanes difíciles de



distinguir por culpa de dos salidas de humo. Sube el siguiente tramo de escaleras y dispara a los dos nazis que aparecen al final de la calle.
Por fin has llegado al atracadero de submarinos al que debías ir, pero no cantes victoria todavía ya que el lugar está bien vigilado.
Pégate a la pared del fondo y apunta hacia lo alto en dirección noroeste ya que en el tanque de agua se encuentra apostado un francotirador. En el extremo sur del atracadero hay un nido de ametralladoras mientras que cinco vigías en el suelo y otros dos sobre el tren hacen sus rondas de vigilancia.
No es necesario que rodees el atracadero. En vez de eso rodea el tren, ya sea totalmente o atajando por





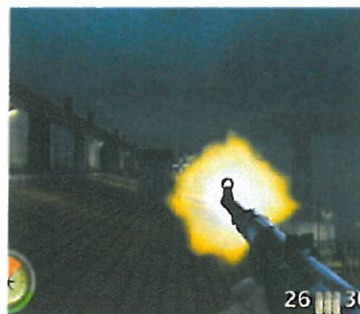
las escaleras. Al acercarte a éstas surgirán de detrás tres enemigos más. Una vez en el otro lado del tren busca las escaleras de mano vigilando con el tipejo que aparece gritando del portal próximo.
Cuando llegues al tejado darán la voz de alarma y te dispararán varios nazis. Avanza hacia el este ocultándote tras las chimeneas tal y como hacen tus enemigos. Cuando hayas limpiado las alturas alcanza el final del tejado y baja por la escotilla.

Objetivo 3. Destruye los camiones de suministro
Objetivo 4. Localiza el horario de despliegue

Ayuda del Cuartel General

- Destruye los 3 primeros camiones para abrir la puerta del garaje. El horario de despliegue está sobre la mesa del despacho dentro del garaje.
- El último camión llegará después de que encuentres el horario de despliegue.

Acaba con todo ser vivo que veas en el garaje para que por la puerta de enfrente aparezcan más enemigos. Apaga la alarma o dispárale si te pone demasiado nervioso y cruza la puerta ahora abierta. Avanza con cuidado por entre las pilas de cajas ya que vendrán de frente un par de nazis. Alcanza la calle del fondo y ve hacia la derecha cargándote a todos los enemigos que te salgan al paso. Hay uno en una torre en el lado izquierdo. Coloca los explosivos en la parte



delantera de los tres camiones y cuando vuelen por los aires se abrirá la puerta de garaje situada detrás del camión de en medio. De ella saldrán cuatro tipos y la alarma será activada. Entra por allí y ve hacia la derecha del pasillo con cuidado de no ser herido por el enemigo que está escondido. Abre la puerta de la oficina donde encontrarás un nazi y un horario de despliegue sobre la mesa.
Un cuarto camión aparece en ese momento. No te embales ya que en el pasillo te espera un tipejo gordo y en el exterior hay nuevos enemigos. Cuando te hayas deshecho de ellos acércate al camión y vuélalo exactamente como los otros.





Objetivo 5. Infíltrate en los diques flotantes

Ayuda del Cuartel General

- La viga cae sobre el camión y forma una rampa.
- Sube la rampa y cruza el tejado.

Aprovecha la coyuntura para subir por la viga que ha caído sobre el camión saltando por las cajas de al lado. Al llegar al tejado ve hacia la derecha y déjate caer sobre las cajas de debajo para finalizar esta parte de la misión.



PARTE 4 UN ENCUENTRO CASUAL

Lugar: Astilleros de Lorient, Francia
Fecha: 18 de agosto de 1944 - 06:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 115
Armamento inicial: Subfusil MP40, rifle Springfield '03, Pistola Colt .45 y granadas de mano.

Objetivo 1. Sabotea los motores en la planta de investigación

Ayuda del Cuartel General

- Ábrete paso por las grúas y dirígete al sur y luego al oeste.
- Coloca tres cargas para destruir los motores.

Baja al suelo y dispara a los dos nazis de la izquierda. Luego gírate al noreste y busca otro en el tejado del edificio. Detrás de las cajas del lado derecho se ha situado otro soldado así que cárgatelo antes de continuar en esa dirección.
Avanza hacia el final del callejón para ser recibido por unos cuantos soldados enemigos. Pasa al otro lado de la vía y pulsa **X** cerca de la palanca para que el último vagón se desplace. De esta manera puedes saltar sobre las cajas para llegar a la ametralladora y acribillar a todos los nazis que aparezcan por la puerta de enfrente. Alguno se escapará porque el ángulo de la ametralladora es limitado: usa el rifle de francotirador para eliminarlos.
Cuando avances localiza en seguida el nido de ametralladoras y cárgate a cualquier tipo que intente llegar al lugar. Limpia la zona de nazis, tuerce



a la izquierda antes de llegar a la ametralladora y dispara a los que te salgan al paso. Al llegar al solitario vagón gira hacia la derecha y antes de entrar en el edificio acaba con toda resistencia. Al final del pasillo abre la puerta y acribilla a todos los trabajadores. Luego coloca las tres cargas explosivas para destruir los seis motores.

Objetivo 2. Hazte con los planos del aparato

Ayuda del Cuartel General

- Los planos están situados sobre la mesa de trabajo.
- Busca la mesa en la zona.





Un grupo de nazis aparecerá por enfrente de la puerta que utilizaste para entrar.
Avanza por donde llegaron y gira la esquina al final del pasillo esquivando los disparos y eliminando todo enemigo que veas. Sobre la mesa del rincón del fondo están situados los planos que buscas.

Objetivo 3. Infíltrate en el bunker del submarino

Ayuda del Cuartel General

- Monta un buen jaleo en la zona de construcción del casco. Sube y ábrete camino por el sistema de ventilación.
- Camina por los pasillos hasta la sala de control.

En cuanto los cojas se abrirá una puerta por la que aparecerá un tipo vestido de paisano. Aprovecha para pasar por ella y avanza por el pasillo hasta llegar a un nuevo almacén plagado de enemigos. En cuanto comiences a disparar llegarán más por las escaleras de enfrente. Una vez liquidados todos, incluso los que se ocultan tras los andamios, puedes explorar la zona en busca de munición y objetos curativos.
Sube las escaleras y dispara a la rejilla que tapa el conducto de ventilación del rincón. Agáchate para pasar por él y se activará una minisecuencia de vídeo.
A través de la primera rejilla de la izquierda podrás eliminar a un soldado y dos marineros.
Cárgate la segunda rejilla de un disparo y mata al resto del personal que vigila los dos submarinos.
Sigue por el piso superior para llegar a

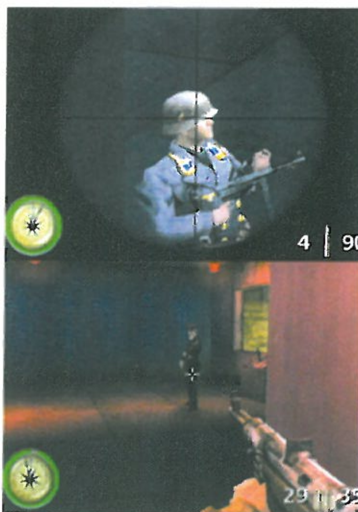


un nuevo pasillo iluminado por bombillas rojas al final del cual se encuentran varios científicos y un oficial del ejército nazi.

Objetivo 4. Destruye todos los submarinos
Objetivo 5. Vuela el depósito de combustible

Ayuda del Cuartel General

- Usa los controles para hacer que caiga la carga en el primer submarino.
- Usa la batería del segundo submarino para destruir el depósito de combustible y la mercancía; luego coloca una carga en los torpedos de popa.



Acércate al panel de control y pulsa **X**. Por la ventana verás como explota el submarino y muere el personal que trabajaba sobre él. Desanda el camino hasta poder pasar por una puerta que antes estaba cerrada y por la que han aparecido un par de enemigos. Baja las escaleras hasta el lugar del 'accidente' y acribilla a todos los alemanes que lleguen. Sube las escaleras del fondo y sigue por un nuevo pasillo hasta otras escaleras. Desde esta posición privilegiada elimina a todo ser viviente que se encuentre en o cerca del submarino de abajo y luego baja las escaleras de mano de la izquierda. Utiliza la pasarela para llegar al submarino y toma el control del cañón. Dispara a los soldados que aparecen por ambas puertas que se abren y a los depósitos de combustible que se ven al fondo. Cuando hayas acabado con todos vuela la pila de cajas cubierta por una red a la derecha del cañón



para tener acceso a una segunda pasarela que conduce a los torpedos. Coloca la carga explosiva en el rectángulo rojo y pasa rápidamente por las puertas que se abrieron recientemente.

Objetivo 6. Encuentra la entrada al puerto

Ayuda del Cuartel General

■ Dirígete al oeste pasado el depósito de combustible destruido.

Cuando la carga explote y se destruya el submarino ve hacia las puertas de la izquierda que se abrirán al acercarte. De esta manera finaliza la misión.



MISIÓN 3 AGUJA EN UN PAJAR

PARTE 1 ATERRIZAJE FORZOSO

Lugar: Campo holandés
Fecha: 16 de septiembre de 1944 - 18:30 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 79
Armamento inicial: Subfusil Thompson, subfusil Springfield '03, pistola Colt .45 y granadas

Objetivo 1. Protege a Barnes mientras destruye los tanques
Objetivo 2. Encuentra el queroseno

Ayuda del Cuartel General

■ Céntrate en eliminar la infantería enemiga. Que Barnes se encargue de los tanques.

■ Los alemanes usaban el queroseno para hacer fogatas.



En esta parte de la misión te acompaña el soldado Barnes quien, aparte de acabar con los tanques, te echará una mano contra los soldados enemigos de a pie. Otro compañero que os acompañaba ha tenido tan mala suerte que su paracaídas se ha enganchado en el aspa de un molino. Acércate para comprobar cómo es tiroteado por un grupo de alemanes. Dentro de la casa situada frente al molino hay un oficial alemán y en cuanto enfiles el sendero te dispararán los nazis que se encuentran en él. La siguiente explanada llena de pajares está repleta de soldados enemigos: elimínalos para que Barnes acabe con el tanque.
Cruza el puente de madera y del cobertizo aparece un soldado estadounidense que se une a ti. Sigue por el sendero deshaciéndote de los nazis que lo vigilan y en la aldea Barnes se encargará del tanque situado tras la casa de la derecha cuando hayas acabado con la resistencia enemiga.



Atraviesa el puente de la izquierda y sigue el sendero para llegar a otra aldea aún más pequeña con más nazis. No intentes acercarte todavía al puente bloqueado por el tanque y ve por la derecha. Antes de cruzar el puente cubierto dispara con el rifle de francotirador a los cuatro alemanes sentados alrededor de la hoguera del otro lado. Luego acércate al fuego para conseguir el queroseno.
Sigue el curso del riachuelo para llegar a la retaguardia del tanque. Mata a los tres nazis y Barnes se encargará del vehículo blindado. Continúa por el siguiente sendero eliminando a los alemanes que les gusta ocultarse en los recodos. Al llegar a la explanada localiza otro tanque en el cobertizo de la izquierda. Antes de que Barnes pueda acercarse tienes que acabar con todos los soldados enemigos de los alrededores. Si subes por las escaleras de mano del molino podrás probar tu puntería gracias a un grupo de alemanes que siguen tus pasos. Continúa por el sendero libre de enemigos que bordea al molino y cuando llegues a la siguiente explanada el recibimiento será multitudinario. Utiliza el lanzacohetes Nebelwerfer situado entre las casas para destruir el tanque de la otra orilla del río. Ve por el sendero cercano para llegar a una peligrosa explanada: atraviésala rápidamente ya que te bombardearán con morteros. Acaba con toda resistencia mientras que Barnes destruye el último tanque.



Objetivo 3. Abre las puertas de la ciudad

Ayuda del Cuartel General

■ Usa el queroseno para prender el almiar.

■ El camino pasado el campo de morteros llega hasta la ciudad.



Ve por el sendero hasta que tu compañero se despida de ti. Aproxímate al pajar situado a la derecha del molino y cuando estés lo suficientemente cerca pulsa **X** para prenderle fuego gracias al queroseno. Las aspas del molino también se incendiarán y sonará la alarma. Recibe con una lluvia de plomo o con una efectiva granada a los cuatro soldados que salen por las puertas que se abren al poco rato. Ve hasta allí.



PARTE 2 EL LEÓN DORADO

Lugar: Kleveburg, Holanda
Fecha: 16 de septiembre de 1944 - 20:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 78
Armamento inicial: Subfusil Thompson, subfusil Springfield '03, pistola con silenciador y granadas

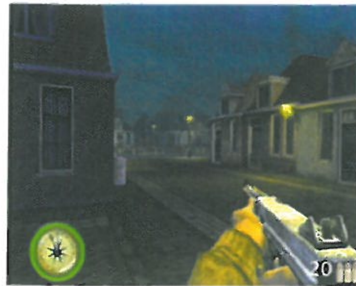
Objetivo 1. Localiza herramientas para sabotear vehículos

Ayuda del Cuartel General

- Dirígete al oeste después de cruzar el primer puente.
- La caja de herramientas está detrás de la puerta doble pintada.

Debido al toque de queda la ciudad está repleta de soldados alemanes de patrulla. Avanza hacia delante y cárgate a los dos tipos que están con la ametralladora.
Toma el control enseguida y espera a que aparezca una patrulla por la derecha y otra por la izquierda. Eliminados todos los nazis de la zona ve por la parte derecha de la calle. Al llegar al final, a la derecha dentro de





un patio, encontrarás a dos alemanes sentados en el suelo. Para avanzar continúa por el lado izquierdo de forma que salgas a la calle paralela al río. No cruces todavía el puente situado algo más a la izquierda y que comunica ambas orillas. En vez de eso dedícate a acabar con los siete nazis que merodean la zona gracias a tu rifle de francotirador.
Cuando cruces el puente dirígete hacia la izquierda y busca un cartel con un coche dibujado a tiza. Muy cerca hay un estrecho pasaje por el que debes continuar hasta llegar a un patio donde están aparcados tres coches vigilados por un trío de soldados. Si eres lo suficientemente rápido evitarás que den la alarma. Abre las puertas verdes para acceder a otro patio donde está aparcado otro coche. Sobre la mesa está la caja de herramientas: pulsa **X** para hacerte con ella.



Objetivo 2. Sabotea los vehículos para sabotear la persecución

Ayuda del Cuartel General

- Debes sabotear todos los vehículos.
- No abandones el área hasta completar el objetivo.

Empieza primero por el coche cercano. Su motor está en la parte posterior así que tienes que colocarte detrás para poder sabotearlo. En la parte delantera está el maletero lleno de varios ítems. En cuanto a los coches del patio anterior debes hacer lo siguiente. El vehículo negro de la izquierda tiene el motor delante, mientras que el segundo lo tiene detrás. Por último, para sabotear el camión debes agacharte para poder llegar a su motor.



Objetivo 3. Reúnete con el agente en el garaje

Ayuda del Cuartel General

- Te espera en el camión.
- Después de dejar el grupo de vehículos, dirígete al este del camino, ve a la izquierda y sigue el callejón.

Cuando hayas saboteado los vehículos aparecerán dos alemanes. Regresa por donde viniste pero mantente en esta orilla del río. Síguela, gira a la izquierda por la calle y métete por el callejón de la derecha. Al llegar al final abre la puerta para topar con un camión conducido por tu contacto.

Objetivo 4. Coge un uniforme de oficial

Ayuda del Cuartel General

- Sigue las instrucciones que te dará el agente.
- El uniforme está en la parte trasera del camión de la lavandería junto a la fuente de la sirena.



Debes limpiar la plaza de enemigos y sabotear los tres coches para que el conductor del camión decida llevarte. Los nazis están en todas partes, tejados y ventanas incluidos. Fíjate de donde surgen los disparos para localizarlos.
Equípate con la pistola para subir al camión y disfruta del viaje durante el que serás tiroteado por los soldados con los que os crucéis. Aunque puedes devolverles el fuego, no es necesario matar a estos nazis para conseguir la medalla de oro.
Cuando para el camión debes



dedicarte a hacer limpieza como en el área anterior: mata a todos los nazis y sabotea los dos coches para poder continuar montado de nuevo en el camión. El accidentado viaje acaba en un parque. Elimina primero a los alemanes del interior del parque y continúa luego con los francotiradores apostados en los tejados de los edificios. Luego, desde la puerta a la calle acaba con el mogollón de nazis que se ocultan en las cajas de la calle y de los que surgen de la esquina de al lado. Mata al resto de francotiradores desde la calle y

desatranca la puerta de madera para que el camión pueda continuar.
Tras otro movido viaje llegas por fin a la plaza de la fuente de la sirena. Acaban con todo nazi viviente y sabotea tanto el coche como el camión. En la parte trasera de éste encontrarás el uniforme de oficial que necesitas para cumplir el objetivo.

Objetivo 5. Localiza el contacto en el bar León Dorado

Ayuda del Cuartel General

- Dirígete al noroeste por el canal y llegarás al León Dorado.
- Dale propina al pianista, sube por las escaleras y escupe un poco de cerveza.

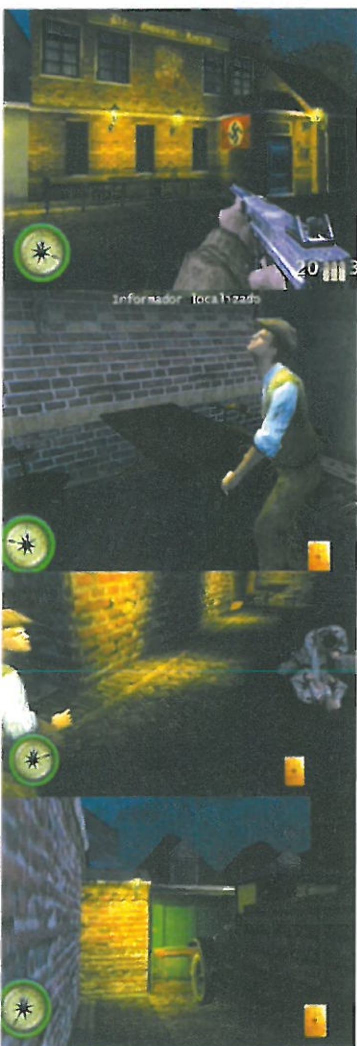


El último paseo en camión acaba de una manera bastante patética: los alemanes han preparado una efectiva barricada en un extremo del puente. Cuando caigas al suelo destroza las cajas a base de disparos o con una granada y mata a los alemanes que te disparan.
Continúa por esta orilla del río y antes de cruzar el siguiente puente utiliza el rifle de francotirador para disparar a los dos alemanes que te cerrarán el paso. Pasado el puente sigue el curso del río hasta localizar a la izquierda el bar que buscas. Resulta inconfundible porque al lado de la puerta hay una esvástica.
Entrarás en el local con el uniforme de oficial nazi puesto. Acércate al pianista y pulsa **X** para darle una





propina. Tocará una nueva canción que provocará que los dos soldados que bloquean las escaleras se muevan. Súbelas y abre la puerta para llegar a la terraza.
Empuja las tres jarras de cerveza para que caigan sobre los oficiales sentados en el piso de abajo de forma que se inicie una pelea. Merodea al tipo vestido de paisano hasta que te abra la puerta. Sal por ella y rodea el camión para acabar esta parte de la misión.



PARTE 3 OPERACIÓN REPUNZEL

Lugar: Casa Dorne, a las afueras de Kleveburg, Holanda
Fecha: 16 de septiembre de 1944 - 22:15 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 93
Armamento inicial: Pistola con silenciador

Objetivo 1. Encuentra el juego de llaves de la cocina

Ayuda del Cuartel General

- Entra en la casa por la puerta lateral.
- Las llaves están colgadas de la pared en el despacho del segundo piso.

Disfrazado como camarero pasarás desapercibido entre los soldados del exterior de la mansión. Dirígete hacia la puerta lateral izquierda y en cuanto entres serás desenmascarado por el alemán sentado. Por suerte la puerta por la que acabas de pasar se cerrará y no podrán entrar para atacarte.
Hazte con la escopeta que se encuentra sobre una de las cajas y enfila el pasillo.
Tras la primera puerta de la izquierda hay dos alemanes demasiado ocupados como para darse cuenta de tu presencia. La segunda puerta de la izquierda está cerrada con la llave que tienes que buscar en el piso de arriba



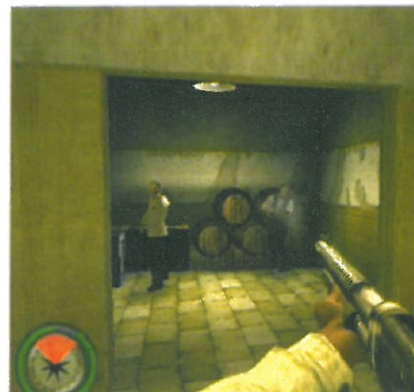
así que sigue hasta el final del pasillo para subir por las escaleras y cargarte a los cuatro enemigos que te saldrán al paso. El piso de arriba está poblado por otros cuatro tipos que deberás eliminar para poder coger con tranquilidad el juego de llaves colgado en la pared.

Objetivo 2. Busca por los cuadros para encontrar el mapa

Ayuda del Cuartel General

- Entra en la gran sala pasando por el jardín.
- El mapa está detrás de un cuadro en el pasillo de arriba.





Vuelve abajo, abre la puerta con la llave que acabas de recoger y dispara a bocajarro a los dos tipos que están dentro. Continúa por el pasillo plagado de soldados y si tomas el desvío de la izquierda podrás hacerte con algunos objetos curativos.
Llegarás a la cocina donde un cocinero con muy malas pulgas te mostrará su habilidad como lanzador de cuchillos aunque el resto del servicio tampoco se queda corto con las pistolas.
Abre la puerta de enfrente para acceder al comedor donde hay cuatro camareros que no toleran demasiado tu presencia.
Tampoco se muestran muy amistosos los soldados del salón contiguo aunque hay uno que va tan borracho que pasará olímpicamente de ti.
Pasa por la puerta abierta al lado del piano para salir a un pequeño jardín donde patrullan dos soldados. En la balconada superior se aparecerá una cantidad ingente de enemigos que serán presas fáciles desde tu posición. Sube hasta allí y accede a una nueva sala donde un soldado borracho hace el tonto con un micrófono: dispárale antes de que pueda utilizar el bazooka. Cerca suyo podrás conseguir el rifle STG-44.
Vuelve a la parte superior y localiza un cuadro iluminado por una luz: pulsa **X** cerca suyo para hacerte con el mapa.



Objetivo 3. Busca los documentos escondidos

Ayuda del Cuartel General

- Los documentos están en el reloj de cuco.
- Llega hasta la sala de billar.

Continúa por la puerta abierta que hay a la derecha del cuadro pasando por varias salas repletas de relojes aunque ninguno es el que buscas. Deshazte de los tres enemigos y sube las escaleras para llegar a la biblioteca donde verás a varios soldados. Tras la estantería de la izquierda hay una puerta por la que debes seguir para salir a un pasillo. La primera puerta de la izquierda conduce a la zona de aseo, recuérdalo, aunque antes tienes que entrar en la siguiente sala de la izquierda donde se encuentran ociosos varios oficiales alemanes. Dispara al reloj de cuco situado entre la gramola y la mesa de billar para dejar al descubierto los documentos.

Objetivo 4. Busca las llaves que abren la celda

Ayuda del Cuartel General

- Entra en el pasadizo secreto en la sauna y sube por las escaleras.
- Mueve las estanterías para acceder al pasadizo secreto. Elimina a todos los enemigos para dar con las llaves.

Ahora sí, entra en la zona de aseo donde te da la bienvenida un tipo. Abre la puerta de la sauna para que te tiroteen dos alemanes en albornoz. Una vez muertos acciona el regulador de temperatura para dejar al descubierto el pasaje secreto. Agáchate para pasar por él y encontrarte con una mujer aliada y varios objetos la mar de útiles. Sube las escaleras y pulsa **X** para llegar a un dormitorio aparentemente normal. Sin embargo la estantería oculta un pasadizo secreto. Antes de abrirlo y continuar por él puedes abrir la puerta y cargarte después a los tres soldados que se pasean por el pasillo. De todas formas debes ir por el pasadizo secreto, pasando de largo la primera puerta de la izquierda, y abriendo la del final. La habitación está repleta por alemanes, la mayoría ocultos por ese maldito biombo. Rodéalo en cuanto puedas y mátalos a todos para conseguir la llave.

Objetivo 5. Localiza a Gerritt

Ayuda del Cuartel General

- Garritt está en una sala cerca de donde encontraste las llaves.
- No subas por las escaleras hasta que encuentres a Gerritt.

No tienes que ir muy lejos: utiliza la llave que acabas de recoger en la puerta cerrada situada... en esta misma habitación. Así encontrarás a Gerritt sentado en una silla.

Objetivo 6. Ponte al mando del vehículo enemigo

Ayuda del Cuartel General

- Sube por las escaleras con Gerritt y ábrete paso por el jardín del tejado.
- Salta del tejado al carro. Sube al kubelwagen para marcharte.

Sube las escaleras de la habitación contigua para llegar a un jardín lleno de enemigos, dos de los cuales están apostados en el reloj a diferente altura. Cuando hayas eliminado a todos, Gerritt aceptará atravesar el jardín. El tipo se niega a saltar desde esa altura así que lo mejor será que le des un empujón. Salta tú luego sobre el carro rebosante de paja y móntate en el coche para finalizar la misión.



MISIÓN 4 VARIOS PUENTES MÁS ALLÁ

PARTE 1 PUENTE NIJMEGEN

Lugar: Nijmegen, Holanda
Fecha: 20 de septiembre de 1944 - 05:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 70
Armamento inicial: Pistola con silenciador

Objetivo 1. Desactivar las cargas bajo el puente

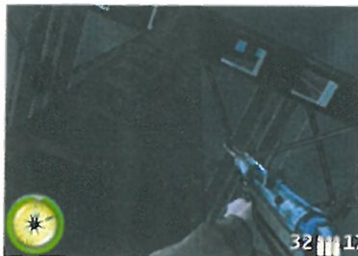
Ayuda del Cuartel General

- Hay ocho cargas en total.
- Las cargas están en unas pasarelas debajo del puente.

Cuando el tipo de enfrente deje de hablar date media vuelta y sube un tramo de escaleras hasta que veas a lo alto a dos soldados enemigos. Cárgatelos a distancia y acaba de ascender las escaleras.



Recoge el subfusil MP40 y el rifle Gewehr 43 en el lugar donde estaban los dos enemigos apostados y avanza por el puente. Cárgate a los dos nazis que caminan hacia ti por el lado derecho del puente. Pasa el coche en llamas y tras los bloques de cemento podrás ver gracias al rifle de francotirador un puesto de control formado por tres hombres. Hazte con el control de la ametralladora y acribilla a los nazis que vayan subiendo por la escalera situada enfrente. Cuando los hayas eliminado a todos baja tú por ella para encontrar a un





par de tipos, uno trabajando y el otro vigilando. Cárgatelos y desactiva las dos cargas de demolición cercanas; son fáciles de localizar y puedes guiarte por el *tic-tac* de sus temporizadores. Cruza un tramo de la pasarela lo suficientemente largo como para matar sin riesgos a otros dos alemanes y acaba de cruzarla para desactivar otras dos cargas. Sube las escaleras de vuelta al puente donde te aguarda otro puesto de control formado por un trío de nazis. A medida que avances te dispararán francotiradores apostados en lo alto del arco superior del puente. Localízalos y dispárales o continúa hasta llegar a una escalera de mano por la que podrás subir hasta arriba y dar buena cuenta de ellos. Ten cuidado porque una caída desde esta altura es mortal. Puedes aprovechar para eliminar el puesto de control tanto desde las alturas como desde su mismo nivel



pero si sigues esta segunda estrategia deberás avanzar, porque sino los soldados que mueran serán reemplazados por otros que tienen especial predilección por utilizar las dos mortíferas ametralladoras.
De todas formas, cuando hayas limpiado el lugar de nazis continúa por el puente hasta llegar a otro puesto de control formado por tres alemanes. Toma el control de la ametralladora y acribilla a todos los enemigos que suban por las escaleras que tú debes bajar. En esta ocasión hay tres tipos trabajando y otras dos cargas explosivas que debes desactivar, mientras que desde el otro lado de la pasarela te dispararán dos nazis. Llega hasta allí para encontrar las dos cargas restantes.



Objetivo 2. Destruir cañón antiaéreo
Ayuda del Cuartel General
- El cañón antiaéreo está situado en lo alto del bunker de la carretera pasada el puente.
- Destruye el barril que está al lado del cañón para provocar una gran explosión.

Sube las escaleras y gírate rápidamente hacia la derecha para eliminar a los cuatro soldados del puesto de control, aunque también puedes correr directamente hasta la ametralladora de enfrente para utilizarla contra ellos.
Continúa hacia la izquierda del puente y no te dejes sorprender por los tres enemigos que vienen zigzagueando hacia ti. Luego toma el desvío descendente de la derecha para toparte con tres soldados. Toma la nueva carretera hasta llegar al cañón antiaéreo. Debes entrar al bunker por la abertura de la izquierda, al pie del montículo, patrullada por un nazi. Prepárate para acribillar a los compañeros que salgan por ella cuando lo mates. Una vez dentro acaba con toda resistencia que encuentres y en la bifurcación desvíate a la derecha para subir hasta





el cañón. Desde una distancia prudencial dispara contra el barril rojo para hacer saltar por los aires tanto el cañón antiaéreo como al alemán que lo custodia.

Objetivo 3. Encontrar camión con suministros médicos
Ayuda del Cuartel General
- Baja hasta la base del bunker y encontrarás el camión.
- Acércate al camión para salir.

Desde donde te encuentras da media vuelta y ve bajando hasta topar con el camión de suministros. No cantes aún victoria porque se encuentra vigilado por dos nazis así supera este obstáculo y acércate a la parte delantera del vehículo para completar esta parte de la misión.





PARTE 2 YARDA A YARDA

Lugar: Arnhem, Holanda
Fecha: 21 de septiembre de 1944 - 12:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 92
Armamento inicial: Subfusil MP40, rifle Gewehr 43 y Pistola con silenciador

Objetivo 1. Derriba los controles enemigos de la carretera
Ayuda del Cuartel General
- Hay cuatro controles enemigos que debes derribar.
- Encuentra y dispara con la ametralladora que mira a cada punto de control. Dispara a los bidones de gas rojos para provocar una explosión.



Entra rápidamente en el edificio de enfrente por la puerta roja y sube por la escalera para llegar a un dormitorio ocupado por un soldado de espaldas. Dispárale y toma el control de la ametralladora disparando al bidón rojo de la calle para acabar con el primer control y de paso llevarte por delante a todos los nazis de la zona. Baja a la tienda por las otras escaleras de la habitación dispuesto a acribillar a los nazis que allí descansan y sal a la calle por la puerta. Avanza hacia el arco del final y elimina a los dos soldados que aparecen por el pasaje. Ve por allí hasta verte bloqueado por un carro. Por suerte la puerta de la derecha se puede abrir y así puedes acceder a un pequeño jardín donde descansan dos alemanes. Entra en la casa ocupada



por tres nazis en el piso de abajo y otro más en el de arriba. En el dormitorio hay una pequeña puerta cuadrada a ras de suelo que es en realidad un pasaje que comunica con la casa colindante. Agáchate para atravesarlo y abre la puerta que hay justo a tu derecha para entrar en un dormitorio en cuya ventana verás una ametralladora: dispara al barril rojo de abajo de forma que elimines un segundo control.
Deja en seguida la ametralladora, date media vuelta y disponte a recibir como se merecen los dos soldados que suben corriendo la escalera. Antes de bajarlas puedes abrir la puerta del lavabo de este mismo piso para encontrar a un oficial nazi en una situación comprometida. Deshazte de los tres alemanes del piso inferior y sal al jardín pasando por la cocina.





Sal a la calle y elimina a los seis soldados que por allí merodean antes de internarte por el callejón situado en el lado opuesto, un poco a la izquierda. Entra en el jardín y luego en la cocina donde charlan las mujeres de una familia. Sube por las escaleras al piso de arriba y contempla como el tipo del desván deja caer una caja con granadas. Abre el panel del pasadizo secreto y agáchate para llegar a la casa de al lado. Dispara al tipo que monta guardia al lado de la ametralladora de la ventana y tirotea con ella el bidón rojo para hacer añicos el control.



Apártate inmediatamente de la ventana ya que al camión de suministros médicos le sigue un tanque que te cañoneará. Además, la puerta se abrirá y aparecerá un soldado nazi. Cárgate a sus compañeros del piso de abajo y no pierdas mucho tiempo en el lugar si no quieres ser bombardeado por el tanque que no tiene reparos en cañonear el interior de la casa. Antes de salir al jardín coge la escopeta apoyada al lado del marco de la puerta. En el callejón, hazte con los ítems situados al lado de la bicicleta y continúa por el pasaje de la izquierda.

Al llegar a la calle corre velozmente hacia la izquierda para ver el maldito tanque: aprovecha cuando se aleje de ti para hacerte con el control de la ametralladora de la derecha y destruirlo. Regresa por donde viniste y elimina a los nazis del final de la calle. Despejada la zona continúa por el pasaje donde se encontraban estos enemigos hasta llegar a un nuevo



jardín. Acaba con los cuatro soldados del piso inferior y con el de arriba. Accede a la casa de al lado por el pasaje secreto y abre la puerta del dormitorio donde se encuentra un soldado. Usa la ametralladora de la ventana para destruir el cuarto y último control.

Objetivo 2. Destruye la radio

Ayuda del Cuartel General

- La radio está situada en la última casa de la derecha.
- La ristra de francotiradores está pasando el arco de ladrillo.

Date la vuelta para eliminar al nazi de la escalera y desciende al piso inferior para hacer lo mismo con otros tres. Sal al jardín donde espera otro y pasa al callejón. Lo que viene a continuación lo tienes que hacer a la mayor velocidad posible si no quieres





acabar hecho papilla: corre por el callejón disparando a los soldados que se encuentran al lado de la ametralladora y dispara con ella al tanque antes de que pueda reaccionar.

Continúa por el callejón y entra en el primer jardín de la derecha que veas abierto. Una escalera colocada sobre unas cajas permite llegar al jardín contiguo donde se encuentra un aliado, quien se encargará de matar al nazi que aparezca. Por desgracia, enseguida será asesinado por los francotiradores. Sigue por el callejón evitando los disparos que te llegan por arriba y entra en el último jardín de la derecha. Allí te espera un



alemán así que elimínalo inmediatamente y accede al interior de la casa para destrozar la radio.

Objetivo 3. Busca el centro de Arnhem

Ayuda del Cuartel General

- Elimina a todos los francotiradores.
- La puerta marrón te llevará a las escaleras de atrás.

Regresa al callejón y avanza hasta poder subir unas escaleras que conducen a las ventanas donde están



apostados los francotiradores. Dirígete hacia la izquierda para encontrar la puerta que te lleva al final de esta parte de la misión. Sin embargo, si quieres conseguir la medalla de oro colócate en una de las ventanas para ver como se acercan varios enemigos por el callejón mientras unos francotiradores se han apostado en los tejados de las casas de ambos lados.

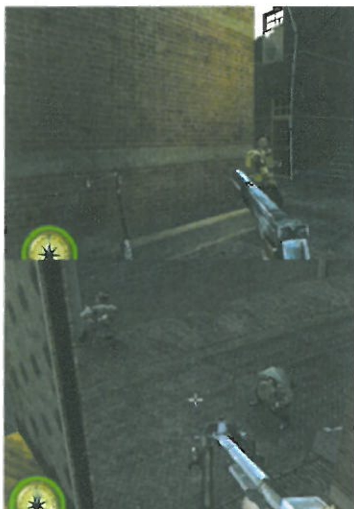
PARTE 3 CABALLEROS DE ARNHEM

Lugar: Arnhem, Holanda
Fecha: 21 de septiembre de 1944 - 03:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 66
Armamento inicial: Escopeta, rifle Gewehr 43, pistola con silenciador y granadas

Objetivo 1. Destruye los tanques Panzer IV
Objetivo 2. Elimina al pelotón Panzershreck

Ayuda del Cuartel General

- Usa la ametralladora o las granadas para destruir los tanques.
- El pelotón Panzershreck está situado cerca de un edificio destruido. Toma una posición elevada para atacar.





Baja las escaleras y a la derecha te espera el oficial al mando del batallón británico que te apoyará en esta parte de la misión. A su lado encontrarás un utilísimo rifle BAR. Sube las escaleras del edificio de en frente y mata a los



dos tiradores alemanes. Despacha luego a los del edificio del otro lado de la calle y dispara a los nazis que se encuentran en el suelo.Baja a la calle y elimina al resto de alemanes, incluido el francotirador apostado en lo alto de un edificio lejano.
Sigue hasta los escombros y sortéalos por la izquierda. Alcanza inmediatamente la ametralladora antes de que ninguno de tus compañeros se adelante porque en breve aparecerá un Panzer. Dispárale incesantemente hasta destruirlo y luego encárgate de la infantería. No te olvides del tipo apostado en lo alto del edificio a la derecha y examina el resto de escombros, incluido el banco, en busca de supervivientes. Continúa por la calle de la izquierda, sorteando unos nuevos escombros por el lado derecho. Dobla la esquina de la derecha para encontrar a unos compañeros que han sido objeto de una emboscada por los nazis colocados en los pisos superiores de los edificios de ambos lados. Sube primero a hasta lo alto de uno de ellos cargándote a los enemigos que te salgan al paso y disparando después a los situados en el lado opuesto de la calle. Luego, repite el proceso en un edificio de enfrente.



Asegurada la zona sigue por el callejón y métete en la vivienda cuando te cierre el paso una pila de escombros. Sube por las escaleras y camina por donde puedas hasta salir al otro lado de los escombros. Oirás ruido de pelea así que avanza y métete en la zona de combate de la izquierda. Allí se encuentra el pelotón Panzershreck, armado con mortíferos bazookas. Lo más inteligente es que busques una posición elevada desde la que dispararles así que sube las escaleras de la izquierda y alcanza la mayor altura que puedas. Cuando hayas eliminado al pelotón,





cumpliendo así uno de los objetivos, desciende de tu posición y acércate a la ametralladora ya que a su lado se encuentra el bazooka Panzershreck. Para poder continuar, salta los escombros a la derecha de la ametralladora y toma el callejón hasta una calle donde se produce un enfrentamiento. Corre como un poseso por entre las filas nazis y métete en el edificio de la izquierda que acaba de ser ametrallado por un avión. Sube al primer piso matando al nazi de arriba y ármate con el bazooka. Dispara al Panzer, baja las escaleras mientras lo cargas, vuelve a subirlas y dispárale otra vez. Repite el proceso hasta que lo destruya y de esta manera lo confundirás y no te impactarán sus cañonazos. Si se te acaba la munición lánzale granadas. Seguramente habrás eliminado de paso a todos los nazis que iban a pie.



Objetivo 3. Reúnete con Jigs en la aduana

Ayuda del Cuartel General

- Pasa las puertas dobles al sur de la última posición de los tanques.
- Jigs se reunirá contigo en la planta alta.

Mata al tío del piso de arriba del mismo edificio y a los que intente tomar la ametralladora. Baja a la calle y pasa por la puerta de la izquierda para ir subiendo escaleras hasta una puerta que debes abrir. Encontrarás algo de resistencia pero dentro de la habitación está Jigs. Entra para completar la misión. Por cierto, si regresas hasta el principio es probable que encuentres nuevos enemigos en zonas donde ya combatiste anteriormente.



MISIÓN 5 TRUENO ARROLLADOR

PARTE 1 A BORDO

Lugar: Emmerich, Alemania
Fecha: 23 de septiembre de 1944 - 01:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 78
Armamento inicial: Ninguno

Objetivo 1. Roba el uniforme del oficial
Objetivo 2. Roba la identificación del oficial

Ayuda del Cuartel General

- El uniforme está sobre la cama en la habitación de al lado.
- La identificación está en la mesita de noche en la habitación de al lado.

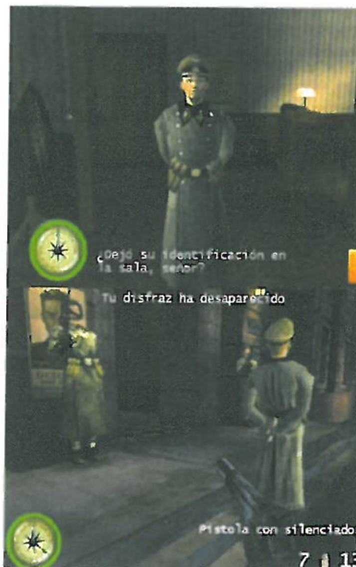


Contempla la breve secuencia de vídeo protagonizada por Sturmgeist quien a partir de ahora te dará bastantes quebraderos de cabeza. En cuanto tomes el control de Patterson muévete hacia atrás para recoger la pistola con silenciador.
Abre la puerta para salir al pasillo y entra en la habitación abierta de al lado donde encontrarás los dos objetos que necesitas.

Objetivo 3. Entra en la estación

Ayuda del Cuartel General

- Usa la identificación para pasar desapercibido el mayor tiempo posible.
- Enséñale la identificación al oficial que está fuera.



Equípate con los papeles, regresa al pasillo y baja al primer piso por las escaleras. Atraviesa la cocina sin mayor novedad y enséñale tu documentación (pulsando **R1**) al oficial que te intercepta antes de salir del hotel.
La plaza está bien vigilada pero si no haces nada sospechoso no debería preocuparte por los soldados alemanes.
Dirígete hacia la entrada de la estación, en diagonal hacia la izquierda y muestra los papeles a otro oficial que te lo pide para que te permitan el acceso.

Objetivo 4. Destruye los controles de la estación

Ayuda del Cuartel General

- Sube la escalera pasada la lavandería.
- Destruye los dos controles que están bajo la ventana.

Tu disfraz dejará de ser efectivo así que métete rápidamente dentro. Cárgate a los alemanes que se amontonan en la entrada antes de continuar y acércate a los cadáveres en busca del subfusil MP40. No merece la pena perder el tiempo matando a los nazis que están en la plaza ya que serán reemplazados ilimitadamente y tu munición es escasa. Sin embargo, si quieres asegurarte la medalla de oro puedes matar a unos cuantos.
Abre la puerta del fondo a la izquierda y atraviesa la siguiente sala para llegar a una habitación llena de maletas y cajas. Aquí te espera un soldado y al bajar las escaleras hasta la lavandería tendrás que vértelas con algunos más.
Cruza la siguiente puerta, sube las escaleras y deshazte de los dos oficiales. Dispara a los controles de la estación para que deje de sonar la alarma y se abra la puerta.



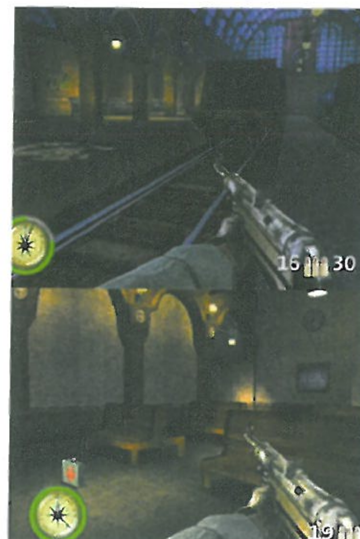
Objetivo 5. Sube en el tren de Sturmgeist

Ayuda del Cuartel General

- El tren de Sturmgeist está muy bien protegido.
- El tren de Sturmgeist está en el único andén exterior.

Sal al pasillo y elimina al soldado que allí te espera. Abre la puerta para acceder a la cocina ocupada por un cocinero lanza cuchillos y pasa luego al bar donde, a parte de un soldado borracho, encontrarás a varios más. Continúa por la puerta de la derecha pasada la barra y sal al primer andén interior de la estación que se encuentra repleto de alemanes. Ve por la balconada, baja las escaleras y atraviesa ambas vías. Abre la puerta del rincón noroeste y recorre el pasillo ocupándote de los alemanes.
Puedes abrir la puerta metálica de la izquierda que conduce a una sala de tuberías pero dentro sólo encontrarás un kit médico. Sigue por el pasillo y sube las escaleras del final.
Cárgate a los tres nazis de la sala de espera y avanza por el pasillo para alcanzar un nuevo andén interior lleno de soldados alemanes. Ve hasta el rincón del fondo a la izquierda y pasa por la puerta abierta para subir las escaleras. Llegarás a un despacho ocupado por un trío de nazis: elimínalos y cruza la puerta. Intenta disparar a las maderas que penden de una grúa para matar al mayor número posible de enemigos y luego baja las escaleras.
Acaba con toda la resistencia restante y sal al exterior para subirte al tren por la parte de atrás.





PARTE 2 CAPEANDO EL TEMPORAL

Lugar: Alemania
Fecha: 23 de septiembre de 1944 - 07:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 24
Armamento inicial: Pistola Walther P38 y granadas de mano



Objetivo 1. Destruye la radio

Ayuda del Cuartel General

■ Cruza el tren hasta que llegues a una puerta cerrada. La radio está a tu derecha.

Esta parte de la misión se desarrolla a bordo del tren aunque, tranquilo, porque es imposible que te caigas de él. Los siguientes pasos los tienes que hacer muy rápidamente para sufrir la menor cantidad de daño. Destroza las cajas de tu izquierda para hacerte con el rifle STG-44 y corre hacia la parte delantera del tren rodeando el tanque. Entra en el vagón y dispara al alemán que ves al fondo. Asegúrate de eliminarlo porque sino correrá al siguiente vagón y despertará a dos soldados dormidos. Cárgate también al oficial oculto de la izquierda y sube las escaleras de mano de ese lado.
Pulsa **X** para tomar el control de un cañón y dispara al vehículo blindado que se desplaza por la vía paralela: de esta manera es imposible que te acierte con sus disparos.



Accede al siguiente vagón, mata a los dos nazis dormilones y pasa luego a otro vagón donde te reciben tres alemanes con muy malas pulgas. Avanza hasta el siguiente vagón y elimina al tipo que seguramente se encuentre sentado. Después busca un bazooka Panzerschreck en un rincón de la izquierda.
La puerta del fondo conduce a un vagón descubierto que transporta un tanque. No salgas todavía e intenta acertar a los tres soldados que lo vigilan. Cuando te hayas asegurado de que hayan muerto rodea el tanque y toma el control de una de las ametralladoras.
Gracias a ellas podrás deshacerte sin muchas dificultades del vehículo blindado que te disparará y cañoneará desde la vía paralela.
Cuando te acerques al siguiente vagón cubierto serás recibido por una lluvia de plomo. No tengas reparos en eliminar a todos los soldados que te tiroteen y abre la siguiente puerta para ver al fondo a un alemán manejando una radio. Cárgate tanto al tipo como a la radio.



Objetivo 2. Persigue a Sturmgeist

Ayuda del Cuartel General

■ Lo encontrarás en la parte delantera del tren.

■ Cuidado con los guardias de su vagón privado.

Se abrirá la siguiente puerta y te disparará un nazi. Atraviesa los vagones exteriores y entra en uno cubierto con tres alemanes. Sube las escaleras del segundo cañón como hiciste al principio y cañonea al segundo vagón del tren que circula por la vía de al lado. Seguramente deberás impactarle dos o más veces pero no cejes en el empeño.
Cuando lo hayas destruido avanza hacia la parte delantera del tren abriendo un par de puertas hasta toparte con Surmgeist.





Objetivo 3. Roba el maletín de Sturmgeist

Ayuda del Cuartel General

■ Los documentos están en el maletín.

En cuanto recuperes el control de Patterson, tras la corta secuencia de vídeo, te atacarán los dos guardaespaldas de Sturmgeist. Despáchalos y recoge el maletín del suelo. Avanza un poco más y verás como el oficial alemán logra huir ya que ha desenganchado tu vagón.



PARTE 3 ¡DESCARRILADO!

Lugar: Friedischroda, Alemania
Fecha: 23 de septiembre de 1944 - 10:00 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 72
Armamento inicial: Rifle STG-44, bazooka Panzerschreck, pistola Walther P38 y granadas de mano

Objetivo 1. Infíltrate en las vías del tren

Ayuda del Cuartel General

■ Dirígete a las vías.

■ Entra por las puertas dobles de hierro.

En vez de seguir todo recto por las vías busca a la derecha un camino semi-oculto que conduce a la base de la torreta custodiada por un soldado fumador. Sube las escaleras, elimina a los tres nazis de dentro y utiliza la ametralladora para cargarte a uno de los alemanes del puesto de control. A los otros dos seguramente no podrás alcanzarlos así que despáchalos con cualquiera de tus armas.
Regresa por donde viniste y sigue las vías. Avanza hasta toparte con una vagoneta dentro de la cual verás a cuatro soldados. Deshazte de ellos y de los dos que se acercarán al oír el combate. Luego alcanza y abre las puertas al final de las vías.

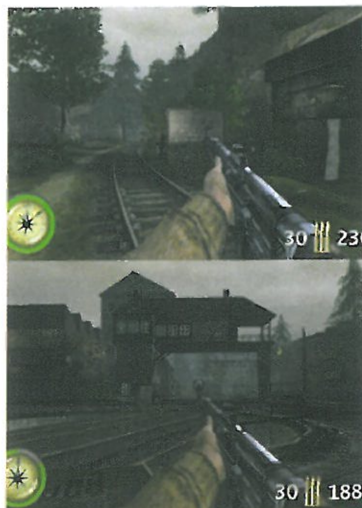
Objetivo 2. Encuentra las cargas de demolición

Ayuda del Cuartel General

■ Usa la palanca central de la torre de control para cambiar de vía el vagón.

■ Hay cargas de demolición dentro de los edificios en las primeras y segundas vías.

Al entrar en esta zona ferroviaria te dispararán desde un montón de sitios así que cárgate a los dos tipos que se protegen tras los sacos de arena de la derecha y pégate a esa pared. Sobre tu cabeza volarán las balas pero pegado a la pared no podrán alcanzarte. Despégate un poco para matar a un par de ellos.
Ve por el estrecho callejón que separa el muro y el edificio y desde allí podrás tirotear a los francotiradores que te atacan desde la torre de control. Dirígete hacia dicho lugar zigzagueando y entra. Sube las escaleras cargándote a toda la resistencia que encuentres y consiguiendo el rifle Gewehr 43.





Gracias a él te será más fácil acabar con todos los enemigos. Cuando hayas limpiado la zona sitúate frente a las tres palancas y acciónalas de manera que queden todas abajo. Regresa de nuevo hacia la entrada pero métete en una de las naves hacia donde se adentra una de las vías. Dentro encontrarás una caja que almacena las cargas de demolición.

Objetivo 3. Destruye el depósito de combustible

Ayuda del Cuartel General

- El depósito de combustible está en la tercera vía. Usa las cargas de demolición para acceder.
- Coloca una carga detrás de cada bomba de combustible y una en el depósito grande.

Es hora de largarse de este lugar. Colócate cerca del extraño aparato situado sobre la vía y pulsa **X** para montarte en él. Te conducirá hasta otra zona y antes se estrellará. Entra en el edificio de enfrente en busca de un vagón con mucha cantidad y más cargas de demolición en su interior. Cuando hayas recopilado todo puedes regresar unos pasos y encargarte de la chusma que te acribilla o seguir la



vía de la derecha que llega hasta unas puertas de madera. Coloca una carga de demolición en ellas para 'abrirlas'. Más nazis te esperan en este área. Cuando te hayas deshecho de ellos, incluido el francotirador, pon una carga de demolición en cada uno de los dos depósitos de combustible de la gasolinera abandonada. Haz lo mismo en el megadepósito que verás algo más adelante.

Objetivo 4. Encuentra un transporte para ir a Gotha

Ayuda del Cuartel General

- Lleva el aparato hasta la cuarta vía.
- Pasada la torre de la ametralladora encontrarás tu vehículo.

Al estallar el tercer depósito se abrirán las puertas pero cuidado ya que tras ellas aparecerán dos soldados, uno de ellos armado con un bazooka. Mátalos sin pensártelo y móntate en un nuevo aparato que te transportará un trozo. Durante el trayecto te atacarán cuatro tipos que no contentos con eso te seguirán para sorprenderte por la espalda cuando el aparato se haya chocado.





Cruza la barricada y acaba con la primera línea de defensa.
Equípate con el rifle de francotirador y da buena cuenta de los soldados que se ocupan de las ametralladoras de ambos lados.
Y con toda tranquilidad pasa por entre ellas hasta llegar al transporte y finalizar con éxito la misión.

MISIÓN 6 EL NIDO DE HORTENS

PARTE 1 CORTARLES LAS ALAS

Lugar: Cerca de Gotha
Fecha: 27 de septiembre de 1944 - 03:17 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 84
Armamento inicial: Walther P38

Objetivo 1. Encuentra el alijo de armas

Ayuda del Cuartel General

- Usa el interruptor del despacho para abrir la puerta del garaje.
- Coge armas en la sala de archivos.



Empiezas la misión dentro de un conducto de ventilación armado con una pírrica pistola y escasa munición. Acércate a la rejilla, pulsa **X** para abrirla y dispárale al tipo que se pasea fuera antes de que le dé tiempo a saber qué pasa. Baja las escaleras, cruza el garaje y entra en el despacho para matar al soldado. Acciona el mecanismo para abrir la puerta eléctrica por la que debes pasar a continuación y donde aguardan dos soldados más. Pasa por la siguiente puerta cargándote a quien te salga al paso y recoge las armas: un rifle BAR, un rifle Gewerh 43 y un bazooka. No está nada mal, aunque por desgracia aún no tienes munición para ellas.



Objetivo 2. Encuentra la sala de munición

Objetivo 3. Encuentra la cámara espía

Ayuda del Cuartel General

- Busca la cámara espía en las cómodas de la sala de literas.
- Un guardia extraño te abrirá la puerta para que puedas entrar a la sala de comunicaciones.

Ve al pasillo y pasa por la puerta de enfrente del dormitorio. Aparte de los soldados en ropa interior, entre las literas están las cómodas que puedes abrir. En total hay seis y la última almacena la cámara espía. La puerta de al lado se abrirá al cogerla y un soldado te disparará desde dentro. Accede a dicha sala para conseguir abundante munición.

Objetivo 4. Fotografía 5 planos

Ayuda del Cuartel General

- Provoca un accidente para pasar el túnel aerodinámico.
- Busca los planos y esquemas en todos los laboratorios y en la enfermería.

Regresa al dormitorio y cruza una puerta que ahora está abierta para llegar al comedor. Vigila con los soldados que allí te esperan pero sobre todo con el cocinero lanzacuchillos. Atraviesa la cocina y ve por el pasillo hasta llegar a una instalación de pruebas.
El cristal es antibalas así que no malgastes munición. En vez de eso pulsa el botón rojo del panel para provocar un divertido estropicio que te permite continuar.
Cruza el túnel aerodinámico y ve por el siguiente pasillo. Entra primero en los cuatro laboratorios disparando directamente a los científicos y a los tubos de ensayo ya que de esta manera provocarás explosiones. Fotografía los planos de una de las paredes de cada uno de los laboratorios (acércate a las hojas blancas colgadas y pulsa X). Luego





entra en la enfermería y ve a la sala del fondo donde encontrarás el último plano para fotografiar.

Objetivo 5. Localiza los planos del HO-IX

Ayuda del Cuartel General

- La enfermería está situada al este de los laboratorios en los mismos pasillos.
- Los planos están sobre la mesa en la parte trasera de la enfermería.

Sobre la mesa de esta misma sala verás un papel blanco enrollado: se trata en realidad de los planos del avión HO-IX, así que acércate para cogerlos.

Objetivo 6. Busca un acceso a la sala de fabricación

Ayuda del Cuartel General

- Sigue los pasillos pasada la enfermería.
- Cruza las pasarelas.

Al salir de la enfermería gira a la izquierda y sigue todo recto siguiendo el pasillo para llegar a la parte superior de la cadena de montaje o planta de fabricación.

Objetivo 7. Destruye el motor de prueba

Ayuda del Cuartel General

- Dale a la manivela repetidas veces hasta que la aguja de la presión llegue al rojo.
- Usa el panel de control que está sobre el aparato para arrancarlo.

Te dispararán tanto desde abajo como desde las pasarelas superiores. Una forma efectiva de eliminar un buen número de enemigos es disparando a las bombonas de combustible que verás a ambos lados. Despacha a los supervivientes y cruza la sala. Vigila las partes superiores de los tramos de escaleras laterales ya que tras las puertas aparecerán varios soldados y lo mismo ocurre con la sala de enfrente.
Sigue recto y busca a la derecha un tramo de escalones que te permita pasar de largo las carcasas a medio montar de los aviones. Al llegar a la sala del motor de prueba sube las escaleras de la derecha. Cárgate al científico y pulsa **X** repetidas veces en la palanca de forma que la aguja marque 160. Luego busca el panel de control sobre el motor y pulsa el botón, antes rojo, que ahora se ha convertido en verde. El motor saldrá disparado y abrirá un boquete en la pared.

Objetivo 8. Sal de la planta

Ayuda del Cuartel General

- Atraviesa el agujero de la pared para seguir adelante.
- Ábrete paso por la sala de fundición hasta el pozo minero y dirígete a la vagoneta.



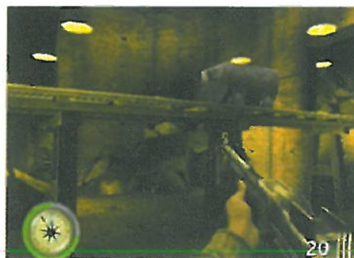
Pasa por el agujero y baja por la escalera de cualquiera de los lados. El siguiente pasillo está infestado de soldados así que usa alguna arma contundente y cuando esté despejado toma el desvío de la derecha. Finalmente llegarás a la fundición donde comprobarás que los mineros



son demasiado aficionados a las armas. Baja los diferentes niveles mediante las escaleras de mano correspondientes y elimina a todos los soldados y mineros que te aguardan en la mina. Llega al otro lado y sube la rampa de enfrente para llegar a la vagoneta situada sobre las vías. De esta forma finalizará está parte de la misión.

PARTE 2 MINA ENEMIGA

Lugar: En las montañas de Gotha
Fecha: 27 de septiembre de 1944 - 03:47 Horas
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 33
Armamento inicial: Rifle BAR, un rifle Gewerh 43, una pistola Walther P38, un bazooka y granadas de mano.



Objetivo 1. Lleva la vagoneta a la base de radares secreta

Ayuda del Cuartel General

- Dispara a los barriles para tener ventaja.
- Cuidado con los enemigos que llevan armas pesadas.

Antes de montarte en la vagoneta hazte con la munición que tienes enfrente. Luego móntate en la vagoneta para desplazarte por la vía a velocidades de vértigo mientras matas a enemigos y evitas que ellos hagan lo propio. El recorrido está predefinido así que lo mejor que puedes hacer es memorizar la posición de los enemigos para jugar con ventaja. El mejor arma que puedes utilizar es el rifle BAR aunque el bazooka te sacará de algún apuro en las distancias medias y, sobre todo, aprovecha los tramos durante los cuales no te ataque nadie para recargar tus armas.
Dispara siempre que puedas a los barriles provocando explosiones que acaben de golpe con varios alemanes y elimina a los soldados equipados con bazooka antes de que puedan usarlo. También te dispararán francotiradores desde posiciones elevadas muy difíciles de alcanzar. Por suerte, en el tercio final del recorrido recogerás dos kits médicos.



PARTE 3 BAJO EL RADAR

Lugar: Cerca de Gotha
Fecha: 27 de septiembre de 1944 - 04:59
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 100
Armamento inicial: Rifle BAR, un rifle Gewerh 43, una pistola Walther P38, un bazooka y granadas de mano.

Objetivo 1. Encuentra las cargas de demolición

Ayuda del Cuartel General

- Las cargas de demolición están al sur del edificio minero.
- Mira entre los escalones y el camino cortado

Hazte con la munición de enfrente y cuando intentes doblar la esquina de



la cabaña serás atacado por un grupo de nazis que cuenta con una ametralladora. Atácales con proyectiles de bazooka y granadas de mano para matarlos a todos. Ve hacia allí y bajo las escaleras de la cabaña, a la izquierda encontrarás las cargas de demolición.

Objetivo 2. Desactiva las dos estaciones de radar

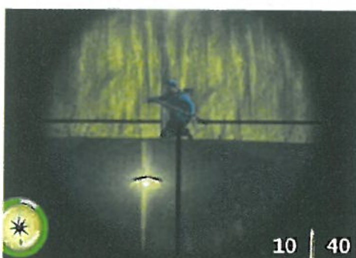
Ayuda del Cuartel General

- Sólo se pueden destruir las dos torres desde dentro.
- Examina los paneles de control para localizar un buen sitio donde colocar los explosivos.

Pasada la ametralladora está la primera estación de radar. Elimina a los soldados que te salgan al paso y entra dentro de la estación donde se encuentra un alemán. Hazla explotar con una carga de demolición y antes de bajar por el boquete que se ha abierto en su interior elimina con el rifle de francotirador a todos los enemigos que puedas, sobre todo, al que está equipado con el bazooka, al francotirador de la torre y al que está apostado en la ametralladora de abajo. Cuando hayas limpiado la zona baja al valle por el hueco abierto por la explosión y dirígete a las escaleras de mano situadas en diagonal hacia la izquierda. Seguramente te tirotearán desde atrás ya que habrán aparecido enemigos en la zona por la que pasaste anteriormente.

Sube la escalera de mano y fíjate que a la derecha hay otra. Si la asciendes puedes tomar un sendero que conduce hasta una fogata donde encontrarás varios ítems.

Regresa al camino principal matando a



los enemigos que te intercepten, teniendo especial cuidado con el que te dispara con el bazooka desde una posición elevada a la derecha del camino. Llegarás a una área de entrenamiento... donde el fuego es real. Ve por la derecha en la bifurcación y aparecerás tras las dianas de un campo de tiro que se encuentra en uso en ese momento, así que actúa rápido y mata a los cuatro tipos que te atacan.

Sigue el camino deshaciéndote de más soldados con el arma que prefieras aunque te aconsejamos que avances cuidadosamente equipado con el rifle de francotirador. Gracias a él podrás acabar con los tipos del primer búnker que te disparan con la ametralladora. Avanza por la zona de entrenamiento y al pasar unos barriles te verás atacado por la ametralladora del segundo búnker. Mata al que la usa con el rifle y también a quienes le reemplacen. Cárgate también a los dos tipos apostados en la estación de radar y llega a ella por el



camino de la derecha. Rodéala por la izquierda y sube las escaleras de mano. Desde dentro te disparará un alemán así que hazle tragar plomo, coloca una carga explosiva en el panel de control y vuélala por los aires.

Objetivo 3. Transmite por radio tu posición a los aliados

Ayuda del Cuartel General

- Sigue el camino después de la última estación de radar hasta la segunda pista de aterrizaje.
- Usa la radio del edificio que mira a la pista de aterrizaje.

Si quieres divertirte un poco entra en cualquiera de los dos bunkers y toma el control de las ametralladoras. La zona de entrenamiento está llena de enemigos con los que podrás probar tu puntería. Cuando te canses vuelve al interior de la estación de radar y baja por el agujero que ha abierto la explosión. Mata a los dos enemigos que te esperan a la salida y luego usa el rifle de francotirador para dar buena



cuenta del tipo que te ametralla desde la torre. Avanza por la zanja eliminando a nuevos enemigos y a otros dos alemanes aficionados a acribillar desde las alturas. Cuando llegues a los bunkers entra en el primero y mata al nazi sentado frente a la radio. Acércate a ella y pulsa **X** para transmitir tu posición.

Objetivo 4. Encuentra la entrada al hangar del HO-IX

Ayuda del Cuartel General

- Busca una escalera para bajar.
- Pasa por el registro de la parte trasera del edificio hasta el norte de la sala de radiocomunicaciones.

Si te interesa conseguir la medalla de oro puedes disparar a los enemigos de abajo desde las aberturas del búnker, matando primero al que está equipado con un bazooka. Pero si quieres acabar rápidamente esta parte de la misión entra en el segundo búnker, eliminando toda resistencia que encuentres, y baja por las escaleras de mano del fondo.

PARTE 4 LLEVARSE TODOS LOS APLAUSOS

Lugar: Cerca de Gotha
Fecha: 27 de septiembre de 1944 - 06:30
Enemigos que debes matar para lograr la medalla de oro: 54
Armamento inicial: Rifle BAR, un rifle Gewerh 43, una pistola Walther P38, un bazooka y granadas de mano.

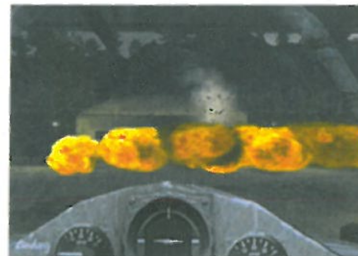
Objetivo 1. Encuentra y elimina a Sturmgeist

Ayuda del Cuartel General

- Ábrete camino hasta el hangar trasero y llegarás al HO-IX.
- Sturmgeist está delante del HO-IX.

Lo que viene a continuación es de infarto. Te encuentras acorralado y con pocas posibilidades de salir vivo. Tienes dos opciones: la primera consistiría en retrasar tu posición y disparar desde allí a los enemigos que veas ya que de esta forma es difícil que te afecten los proyectiles de los bazookas; la segunda, pero más contundente, es colocarte en la ametralladora de la derecha y disparar como un poseso, principalmente a los enemigos equipados con armas pesadas. Ni se te ocurra utilizar la ametralladora de la izquierda ya que su ángulo de disparo es inferior. En ambos caso dispara a los barriles intentando que la explosión mate a más de un nazi.

Si andas apurado de munición o de salud regresa por el túnel para encontrar varios objetos de ayuda. Cuando hayas limpiado la zona pasa por la puerta de la derecha corre rápidamente hacia la puerta que desprende una luz roja ya que enseguida será bombardeada la nave. Al llegar a un hangar en el que hay un



avión serás atacado por un grupo de cuatro enemigos. Abre la otra puerta del hangar para llegar al lugar donde se encuentra Sturmgeist... acompañado por un puñado de nazis. Pero si has sido capaz de llegar hasta aquí con vida no debería suponer mucho esfuerzo matarle.

Objetivo 2. Roba el HO-IX

Ayuda del Cuartel General

- Acaba con Surmgeist para alcanzar el avión.
- Sube al avión y sal de ahí volando.

Únicamente tienes que acercarte al flamante avión y pulsar X para contemplar exitosamente esta misión y el juego. ¡Disfruta del corto vuelo a bordo del HO-IX!



DEL PÍXEL AL CELULOIDE

GRACIAS AL ÉXITO DE ADAPTACIONES COMO *LARA CROFT: TOMB RAIDER* O *RESIDENT EVIL*, PARECE QUE LAS PRODUCTORAS CINEMATOGRÁFICAS SE ESTÁN ANIMANDO A LLEVAR A LA PANTALLA ALGUNOS DE LOS JUEGOS DE MÁS ÉXITO. AQUÍ TENÉIS ALGUNOS DE LOS PROYECTOS MÁS INTERESANTES QUE SE ESTÁN PREPARANDO.

LARA CROFT AND THE CRADLE OF LIFE: TOMB RAIDER 2

Angelina Jolie volverá a enfundarse las mallas de Lady Croft en esta secuela que, por lo que parece, dirigirá Jan De Bont (antiguo director de fotografía y realizador de filmes tan trepidantes como *Speed*, *Twister* y *La guarida*) y en la que Hillary, el mayordomo interpretado por Chris Barrie en la primera entrega, tendrá más protagonismo debido a su popularidad. Esta vez el objeto a recuperar será la Caja de Pandora, búsqueda en la que se interpondrá un jefe de la mafia china llamado Chen Lo. El guionista del film, Dean Georgaris, ha intentado acercarse más al espíritu del juego, por lo que parece ser que encontraremos mucha más acción que en *Lara Croft: Tomb Raider*.





HOUSE OF THE DEAD

El juego de pistola de luz de Sega tiene ya una película en rodaje, aunque se trata de una producción muy barata (12 millones de dólares de presupuesto), filmada en Vancouver por un director desconocido (un tal Uwe Boll) y unos actores advenedizos, con la honrosa excepción de Jurgen Prochnow. El guionista y productor, Mark A. Altman, se ha pasado por el forro el argumento del juego y ha puesto como protagonistas a un grupo de jóvenes que va a parar a una isla infestada de zombies, cuyo origen proviene de una extraña casa. Vamos, que o mucho nos equivocamos o será el típico filme con mucha chicha femenina (totalmente gratuita, claro) y mucho gore.

SOUL CALIBUR

El año pasado ya os anunciamos el rodaje de este film, que se ha ido posponiendo pero cuyo contrato se ha firmado finalmente en enero de este mismo año (en la foto tenéis la imagen de la firma del mismo, con directivos de Namco y los productores de la futura película). Parece ser que los mandamases del proyecto, aprovechando que Sammo Hung va a ser el director, quieren que Jackie Chan tenga un papel principal y que le acompañen tanto Hung como su otro excompañero de la Ópera de Pekín, Yuen Biao. De momento, el film cuenta con un presupuesto de partida de 50 millones de dólares y la productora alemana Senator Entertainment se ha mostrado interesada en financiarlo.





MAX PAYNE

La productora Collision Entertainment, en asociación con el estudio americano Dimension Films (filial de Miramax que ha producido películas como la saga *Scream*, *Spy kids*, *The faculty* o *Scary movie*), se hizo con los derechos cinematográficos de *Max Payne* incluso antes de que el juego saliera al mercado, demostrando un olfato más que remarcable. El film aún está en su fase de escritura, así que de momento lo único que se sabe con seguridad del mismo es que se ha contratado como guionistas a Shawn Ryan, escritor de series televisivas como *Nash Bridges* o *Angel* (*spin-off* de *Buffy, la cazavampiros*) y al desconocido Siavash Farahani.

ALONE IN THE DARK

De nuevo ha sido Dimension Films la que se ha hecho con los derechos de una franquicia videojueguil, esta vez con el apoyo de la productora Angry Films. Hace casi un año de su acuerdo con Infogrames, y de momento todavía está escribiéndose el guión, que será obra de Hans Rodionoff (que ha participado en otros proyectos de terror como *The skulls II* y *Saint sinner*). La película versará sobre dos investigadores de lo sobrenatural que van a parar a una isla repleta de criaturas que se esconden en las sombras, lo que nos suena a que adaptará *Alone in the Dark IV*.



RESIDENT EVIL: NEMESIS

Gracias al éxito del film de Paul Anderson (pese a su bajo presupuesto), los productores ya le han encargado una secuela que retomará el argumento allá donde quedó la anterior película. Milla Jovovich volverá a ser la protagonista, y se rumorea que podrán aparecer algunos personajes de los juegos de Capcom (entre ellos, cómo no, el inimitable Nemesis).



STATE OF EMERGENCY

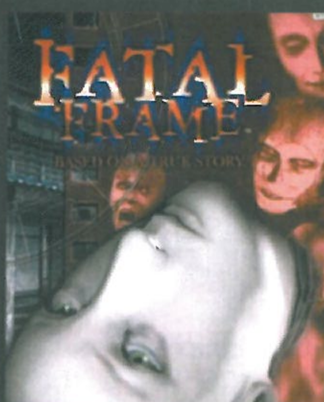
Como ya os anunciamos no hace mucho, la adaptación cinematográfica de *State of Emergency* sigue viento en popa. La compañía New Line Cinema, en colaboración con la productora Zide/Perry Entertainment, tiene los derechos y ha encargado un guión a los escritores Damian Shannon y Mark Swift (autores del libreto no rodado de *Freddy vs. Jason*).





TEKKEN

La productora americana Crystal Sky Entertainment se ha asociado con la japonesa Gaga Communications para realizar una adaptación oficial del juego de Namco que contaría con un presupuesto de 60 millones de dólares. Parece que los productores quieren que Jackie Chan interprete uno de los papeles principales, pero de momento no hay acuerdo.



FATAL FRAME

En el pasado E3, los señores de Tecmo anunciaron que estaban en conversaciones con DreamWorks para que los estudios del señor Spielberg produjeran un film basado en su exitoso juego de terror. De momento sólo hay buenas palabras y mucho peloteo mutuo, pero es de esperar que pronto lleguen a un acuerdo definitivo y se oficialice la realización de la película.

CRAZY TAXI

Los productores Gary Goodman y Barry Rosen se hicieron con los derechos de la serie de arcades automovilísticos de Sega, tras lo que se la ofrecieron al veterano director Richard Donner (autor del primer *Superman*, *La profecía* y la serie *Arma letal*, entre otros muchos films de éxito), que ha aceptado realizar la película a cambio del cargo de productor ejecutivo.



SILENT HILL

Aquí no hablamos de un proyecto, sino de la falta de él, y es que de momento no habrá película de *Silent Hill*: los rumores que decían que Dark Aura Entertainment y New Line Cinema había llegado a un acuerdo con Konami se han demostrado completamente falsos (por no hablar de la supuesta contratación de Johnny Deep como *prota*). Una lástima.



ZONA DVD

AMOR CIEGO

Director **Bobby y Peter Farrelly** Guión **S. Moynihan, B. y P. Farrelly**
Intérpretes **Gwyneth Paltrow, Jack Black, Jason Alexander, Joe Viterelli**
Fox, Alquiler

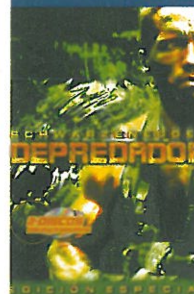
Hal Larsen es un tipo al que, a pesar de ser feo y bajito, sólo le gustan las mujeres esbeltas con pinta de modelo, así que no se come una rosca. Pero un día se encuentra en un ascensor con el gurú Tony Robbins, a quien le pide ayuda para ligar, tras lo que le hipnotiza para que a partir de entonces sólo vea la belleza interior de las personas. Y acaba conociendo a Rosemary, un auténtico bellezón a sus ojos... pero que en realidad es una obesa de nada más y nada menos que 130 kilos.

POR UNA VEZ LOS FARRELLY DEJAN LOS CHISTES GUARROS UN POCO DE LADO Y SE CENTRAN EN LOS PERSONAJES Y EN LOS DIÁLOGOS, CONSIGUIENDO UNA COMEDIA ROMÁNTICA ENCANTADORA Y CON UNAS INTERPRETACIONES DE AUTÉNTICO LUJO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas







DEPREDADOR: EDICIÓN ESPECIAL

Director **John McTiernan** Guión **Jim Thomas, John Thomas**
Intérpretes **Arnold Schwarzenneger, Carl Weathers, Elpidia Carrillo, Bill Duke**
Fox, 24,01 euros

Dutch Schaefer reúne a sus soldados para, en nombre de la CIA, liberar a unos aviadores americanos capturados por unos guerrilleros centroamericanos. Al principio todo va bien, pero acaban descubriendo que están siendo perseguidos por un alien con ganas de matanza...

MAGNÍFICA MUESTRA DEL MEJOR CINE DE ACCIÓN DE LOS 80, QUE MEZCLA GENIALMENTE LA TESTOSTERONA Y EL TERROR GRACIAS A UN MCTIERNAN EN PLENA FORMA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Cómo se hizo, documental, tomas falsas, efectos especiales, galería de fotos, trailer, comentarios, perfil del Depredador, menús interactivos, acceso directo a escenas



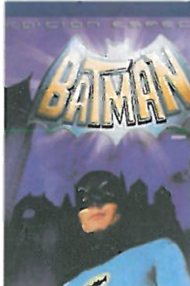
QUÉ BELLO ES VIVIR

Director **Frank Capra** Guión **F. Goodrich, A. Hackett, J. Swerling**
Intérpretes **James Stewart, Donna Reed, Lionel Barrymore, Thomas Mitchell**
Filmax, 24,01 euros

La vida de George Bailey en Bedford Falls, su pueblo natal, ha sido feliz hasta ahora, cuando su tío Billy ha perdido un importante ingreso fundamental para la supervivencia de su empresa. Desesperado, George piensa en suicidarse, pero un ángel que debe ganarse sus alas acude para enseñarle qué sería de Bedford Falls si él no estuviera.

SERÁ TODO LO ÑOÑA Y LO CONSERVADORA QUE SE QUIERA, PERO ES TODA UNA LECCIÓN DE COMEDIA DE CAPRA Y UN AUTÉNTICO FESTIVAL DE (MUY BUENOS) ACTORES DEL HOLLYWOOD DORADO

SONIDO Mono (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas



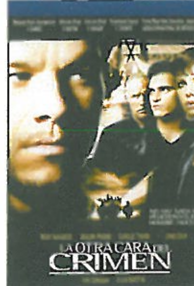
BATMAN: EDICIÓN ESPECIAL

Director **Leslie H. Martinson** Guión **Lorenzo Semple Jr.**
Intérprete **Adam West, Burt Ward, Cesar Romero, Burgess Meredith**
Fox, 24,01 euros

Los cuatro villanos más peligrosos de Gotham City, el Joker, el Pingüino, Enigma y Catwoman, han unido sus fuerzas para secuestrar al comodoro Schmidlapp como trampa para atraer a Batman y a Robin a una derrota segura gracias a un deshidratador que puede convertir a las personas en polvo.

DELIRANTE VERSIÓN SESENTERA DEL SUPERHÉROE, LLENA DE HORTERISMO, COLORES CHILLONES Y TRAJES YE-YÉ, CON GRANDES ACTORES COMO MALVADOS Y UN IMPAGABLE BATMAN CON BARRIGA CERVECERA

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano, inglés, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, alemán para sordos
EXTRAS Detrás de las cámaras, galería de fotos de Adam West, trailer original, comentarios de Adam West y Burt Ward, menús interactivos, acceso directo a escenas



LA OTRA CARA DEL CRIMEN

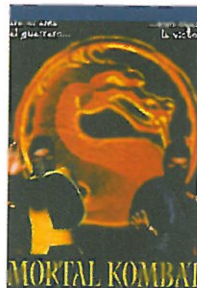
Director **James Gray** Guión **Matt Reeves, James Gray**
Intérpretes **Mark Wahlberg, Joaquin Phoenix, Charlize Theron, Faye Dunaway**
Lauren, 18 euros

Leo Handler ha pasado un tiempo en la cárcel por no delatar a sus amigos, y cuando por fin sale decide que quiere rehacer su vida, así que acepta un trabajo de su nuevo tío, Frank Olchin. Éste consiste en ser la mano derecha de su viejo amigo Willie, pero pronto descubrirá que sus negocios son más sucios de lo que pensaba.

PERSONALÍSIMA APROXIMACIÓN AL MUNDO DEL CRIMEN QUE PUEDE ECHAR PARA ATRÁS A LOS AFICIONADOS AL CINE MÁS COMERCIAL, Y EN EL QUE BRILLA EL TALENTO DEL MENOSPRECIADO WAHLBERG

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS *Featurette*, trailer, inspiración artística del director, galería de pósters, fichas técnica y artística, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas

APROVECHANDO QUE YA ESTAMOS EN PLENO VERANITO Y QUE EL TIEMPO LIBRE PARA VER PELÍCULAS SE ACUMULA (Y BUENO, PARA QUÉ ENGAÑARNOS, PORQUE VAMOS A ESTAR UN MES SIN VERNOS), HEMOS DECIDIDO AMPLIAR ESA SECCIÓN A SEIS PÁGINAS PARA QUE TENGÁIS DONDE ELEGIR. ESTA VEZ LA PROTAGONISTA ES THORA BIRCH, LA JOVENCITA QUE NOS DESLUMBRÓ CON SUS TE... ESTOOO... TERRIBLES ESCENAS EN *AMERICAN BEAUTY*, Y QUE ENCONTRAMOS EN *GHOST WORLD* Y *THE HOLE*. BIENVENIDOS A ZONA DVD.

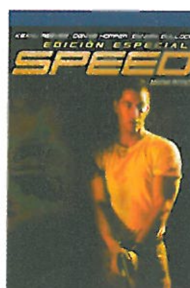


MORTAL KOMBAT: CONQUEST

Director **Oley Sassone** Guión **Juan Carlos Coto**
Intérpretes **Paolo Montalban, Daniel Bernhardt, Kristinna Loken, Tracy Douglas**
Filmax, 24,01 euros
Kung Lao ha conseguido vencer en el torneo Mortal Kombat, doblegando a Shang Tung y trayendo la paz a nuestro planeta. Ahora debe entrenar a un nuevo grupo de guerreros para el próximo torneo, aunque deberá enfrentarse a la oposición de Tung, que echará mano de guerreros sobrenaturales como Scorpion y Sub-Zero.

BARATÍSIMA CONTINUACIÓN TELEVISIVA DE LAS PELÍCULAS BASADAS EN EL ANTES POPULAR VIDEOJUEGO, LLENA DE PELEÍTAS EFECTISTAS Y DE EFECTOS DIGITALES DE MEDIO PELO

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
EXTRAS **Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

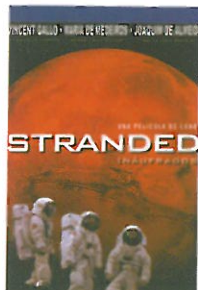


SPEED: EDICIÓN ESPECIAL

Director **Jan DeBont** Guión **Graham Yost**
Intérpretes **Keanu Reeves, Sandra Bullock, Dennis Hooper, Jeff Daniels**
Fox, 24,01 euros
Después de rescatar a un grupo de ejecutivos atrapados en un ascensor saboteado, el policía Jack Traven y su compañero Harry Temple deben enfrentarse a un nuevo reto del mismo terrorista, Howard Payne: salvar a los pasajeros de un autobús con una bomba que explotará si baja de las 50 millas por hora.

APABULLANTE MUESTRA DE ACCIÓN QUE HA GANADO CON EL TIEMPO (A PESAR DE CIERTAS ESCENAS MUY RISIBLES) Y QUE LLEVÓ AL ESTRELLATO A BULLOCK Y A REEVES

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Cómo se hizo, los secretos de *Speed*, escenas ampliadas, entrevistas, escenas multiángulo, vídeo musical, *easter egg*, menús interactivos, acceso directo a escenas**

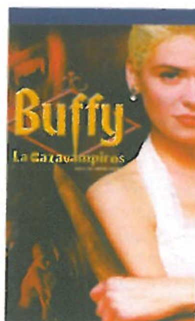


STRANDED (NÁUFRAGOS)

Directora **Luna** Guión **Juan Miguel Aguilera**
Intérpretes **Vincent Gallo, Maria de Medeiros, Joaquim De Almeida, María Lidón**
Universal, Alquiler
Gracias a un esfuerzo económico conjunto de la NASA y la ESA (la Agencia Espacial Europea), la primera misión tripulada a Marte está a punto de llegar al planeta. Pero ocurre un accidente y el módulo de descenso se estrella, por lo que los astronautas acaban inmersos en una situación a vida o muerte en que la supervivencia es casi imposible.

IMPOSIBLE APROXIMACIÓN ESPAÑOLA AL TEMA DE LOS VIAJES A MARTE, LASTRADA POR UN PRESUPUESTO DE RISA Y UNA DIRECTORA NOVATA QUE AUN ASÍ LA DOTA DE CIERTO INTERÉS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



BUFFY LA CAZAVAMPIROS

Directora **Fran Rebel Kuzui** Guión **Joss Whedon**
Intérpretes **Kristy Swanson, Donald Sutherland, Paul Reubens, Rutger Hauer**
Fox, 24,01 euros
Buffy es la típica animadora de instituto norteamericano: rubia, guapa y superficial. Pero un día un hombre llamado Merrick Jamison-Smythe le dice que es la Elegida, la persona predestinada a enfrentarse al reinado de los vampiros. Así que Buffy comienza su entrenamiento para poder hacer frente a los embates del Mal.

DELEZNABLE PRIMERA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA DEL PERSONAJE, REALIZADA CON CUATRO DUROS Y UN DUDOSO SENTIDO DEL HUMOR A AÑOS LUZ DE LA SERIE POSTERIOR

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán para sordos**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, trailer y anuncios, menús interactivos, acceso directo a escenas**

GHOST WORLD

Dirección **Terry Zwigoff** Guión **Daniel Clowes, Terry Zwigoff**
Intérpretes **Steve Buscemi, Thora Birch, Scarlett Johansonn, Brad Renfro**
Manga, Alquiler
Enid y Rebecca son dos amigas que, ahora que han terminado la secundaria, no saben muy bien qué hacer con su vida. Quieren vivir juntas, pero el mundo laboral no es lo suyo. Un día deciden hacerle una broma a un tipo que puso un anuncio para intentar encontrar a una mujer, y le citan en un bar. Enid se irá acercando poco a poco a ese hombre, cuarentón y coleccionista compulsivo de discos, e irá descubriendo que crecer no es tan maravilloso como lo pintan.

MAGISTRAL TRASLACIÓN DEL CÓMIC DE CLOWES, QUE HABLA CON REFRESCANTE AMARGURA DEL FIN DE LA ADOLESCENCIA Y SE BENEFICIA DE UNOS IMPRESIONANTES BUSCEMI Y BIRCH

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS *Making of*, entrevistas, trailer, fichas técnica y artística, filmografías selectas, menús interactivos, acceso directo a escenas





THE HOLE

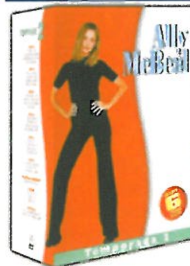
Dirección **Nick Hamm** Guión **Ben Court, Caroline Ip**
Intérpretes **Thora Birch, Desmond Harrington, Daniel Brocklebanck, Laurence Fox**
Sogepaq, Alquiler
Dos chicos y dos chicas de un internado británico desaparecen durante dos semanas, tras lo cual aparece una de las jóvenes, Liz. Ésta explica que han estado atrapados en un búnker subterráneo donde se escondieron para eludir una excursión que no les interesaba. La psicóloga Phillipa Horwood, que trabaja con la Policía en el caso, intentará extraer de la mente de Liz lo que ha ocurrido en ese vacío lapso de tiempo.

NO HAY QUE ASUSTARSE POR SU ASPECTO DE FILM DE ADOLESCENTES, YA QUE AHONDA CON INTELIGENCIA EN UN TIPO DE TERROR PSICOLÓGICO Y TERRIBLEMENTE PERTURBADOR, CON MUCHAS SORPRESAS EN SU TRAMA Y UNA INCONMENSURABLE BIRCH

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas



ALLY MCBEAL: 2ª TEMPORADA



Directores **Mel Damski, Dennis Dugan** Guión **David E. Kelley**
Intérpretes **Calista Flockhart, Greg Germann, Jane Krakowski, Peter MacNicol**
Fox, 60,07 euros
Este pack recopila en 6 DVD's los 23 episodios de la segunda temporada de la serie, en la que aparecieron personajes nuevos como Nelle Porter o Ling Woo, en la que tomó mayor protagonismo el extraño jefe del bufete, John Cage, y en la que básicamente se reforzó el surrealismo tan característico de las peripecias de Ally McBeal.

UNA DE LAS SERIES MÁS INNOVADORAS Y DIVERTIDAS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS, CON UN GRAN REPARTO DE ACTORES DE COMEDIA Y UNA DE LAS PROTAGONISTAS MÁS ODIOSAS JAMÁS CREADAS

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán, finés, danés, noruego, sueco**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, menús interactivos, acceso directo a escenas**

VIDOCQ



Director **Pitof** Guión **Jean-Christophe Grange, Pitof**
Intérpretes **Gerard Depardieu, Inés Sastre, Guillaume Canet, André Dussollier**
Manga, Alquiler
En 1830, en el corazón de París, el famoso detective (y antes criminal) Eugène Vidocq muere a manos de El Alquimista, un asesino que ha aniquilado a varias personas importantes de la ciudad con un rayo atmosférico controlado a distancia. El biógrafo oficial de Vidocq, el joven Etienne Boisset, intentará descubrir al culpable de la aniquilación del famoso sabueso y, de paso, saber más de él.

NUEVA DEMOSTRACIÓN DEL PODERÍO IMAGINATIVO DEL CINE FRANCÉS, LLENA DE IMÁGENES ATRACTIVAS Y PERTURBADORAS, PERO QUE ACABA AHOGÁNDOSE EN SU ESTETICISMO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

A MI MADRE LE GUSTAN LAS MUJERES

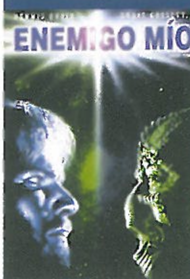


Dirección y guión **Inés París, Daniela Fejerman**
Intérpretes **Leonor Watling, Rosa María Sardá, María Pujalte, Silvia Abascal**
Lauren, Alquiler
Tres hermanas, Elvira, Sol y Jimena, se reúnen en casa de su madre para celebrar su cumpleaños. Las tres se consideran mujeres modernas y tolerantes, al menos hasta que su madre les dice que se ha enamorado de una persona de Chequia , más joven que ella... y también mujer. Las hermanas intentarán separar a la nueva pareja por todos los medios a su alcance.

ACERCAMIENTO A LA COMEDIA CLÁSICA NORTEAMERICANA DESDE UN PRISMA ESPAÑOL, QUE CRITICA EL CONSERVADURISMO DE NUESTRA SOCIEDAD Y SE APOYA EN UNAS FORMIDABLES ACTRICES, ENCABEZADAS POR LA BELLA WATLING

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

ENEMIGO MÍO



Director **Wolfgang Petersen** Guión **Edward Khmara, Barry Longyear**
Intérpretes **Dennis Quaid, Louis Gosset Jr., Brion James, Richard Marcus**
Fox, 24,01 euros
El militar Willis Davidge está participando en la guerra entre la Tierra y el planeta Dracón, pero recibe un impacto y acaba estrellándose en un planeta desierto. Allí se encuentra a Jeriba Shigan, un guerrero enemigo que también ha sufrido su misma suerte. Al principio mantienen un odio mutuo, pero van acercándose hasta que nace entre ellos una profunda y sincera amistad.

EXTRAÑA Y MUY ATRACTIVA PELÍCULA DE CIENCIA-FICCIÓN CON MENSAJE ANTIBELICISTA, QUE TIENE TANTOS GIROS ARGUMENTALES QUE ACABA MAREANDO PERO SE BENEFICIA DE UNOS FANTÁSTICOS QUAID Y GOSSET JR.

SONIDO **Dolby 4.0 (Castellano, inglés, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán para sordos**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, escena extendida, trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**



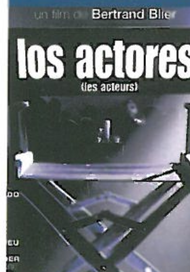
EN TU CAMA O EN LA NUESTRA

Dirección y guión **Peter M. Cohen**
Intérpretes **Amanda Peet, Brian Van Holt, Jonathan Abrahams, Zorie Barber**
Filmax, Alquiler

Tres amigos que se conocen desde la Universidad, Brad, Zeke y Jonathan, se reúnen cada domingo para hablar de sus conquistas del fin de semana. Pero los tres acaban enamorándose de la misma chica, Mia, por cuya atención pelean. Sin embargo, el conflicto tendrá una curiosa solución: Mia saldrá con todos ellos por turnos.

LO QUE SE INICIA COMO LA TÍPICA COMEDIETA SEXUAL NORTEAMERICANA, ESTA VEZ PROTAGONIZADA POR ADULTOS, ACABA SIENDO UNA CERTERA REFLEXIÓN SOBRE LA VISIÓN MACHISTA QUE TIENE EL HOMBRE SOBRE LIGAR

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano), 2.0 (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



LOS ACTORES

Dirección y guión **Bertrand Blier**
Intérpretes **Jean-Paul Belmondo, Alain Delon, Michel Piccoli, Gerard Depardieu**
Lauren, Alquiler

En los Campos Elíseos, en un elegante restaurante, tres actores veteranos conversan hasta que uno de ellos se da cuenta de que el camarero no le ha traído el agua caliente que había pedido para su café. Es entonces cuando éste se plantea si ha perdido sus capacidades como intérprete o simplemente se trata de una vasta conspiración contra los actores.

IRREGULAR HOMENAJE A LOS ACTORES Y, DE REBOTE, AL CINE FRANCÉS, DEL QUE SIN EMBARGO SÓLO ENTENDERÁN LOS CHISTES LOS MÁS CINÉFILOS Y LOS AFICIONADOS A LAS PELÍCULAS GALAS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, francés, holandés**
EXTRAS **Cómo se hizo, escenas inéditas, vídeos musicales, trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**



ATRACO PERFECTO

Director **Stanley Kubrick** Guión **Jim Thompson, Stanley Kubrick**
Intérpretes **Sterling Hayden, Coleen Gray, Vince Edwards, Jay C. Flippen**
Fox, 24,01 euros

Tras pasar 5 años en Alcatraz, Johnny Clay vuelve a la calle con un plan para robar dos millones de dólares de las oficinas de un hipódromo. Enseguida reúne un grupo de gente dispuesta a ayudarle con el golpe, pero no cuenta con la traicionera Sherry Peatty, que convencerá a su amante Val Cannon de que 'intervenga' en el atraco.

LECCIÓN DE CINE CLÁSICO IMPARTIDA POR EL MAESTRO KUBRICK, QUE ADEMÁS SE DESCUELGA CON ALGUNOS EXPERIMENTOS NARRATIVOS QUE DESPUÉS EL LISTO DE TARANTINO COPIÓ VILMENTE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, portugués**
EXTRAS **Cómo se hizo, tomas falsas, escenas eliminadas, tras las cámaras, escenas del casting, mejores escenas, trailer, filmografías, DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas**



POOTIE TANG

Dirección y guión **Louis C.K.**
Intérpretes **Lance Crouther, Jennifer Coodlidge, Wanda Skyes, Chris Rock**
Filmax, 24,01 euros

Pootie Tang es un superhéroe muy especial. Es un cantante de grandes éxitos, lleva una cazadora de conejo auténtico y su arma más poderosa es un cinturón de lucha libre. Las mujeres le aman, los niños le idolatran... hasta que el malvado presidente de la empresa LecterCorp le roba el cinturón y le golpea con él, sumiendo a Pootie Tang en una superheroica crisis existencial.

COMEDIA AFROAMERICANA QUE INTENTA TENER GRACIA SIN CONSEGUIRLO, CON TODOS LOS TÓPICOS DEL MÁS MEDIOCRE *BLAXPLOTATION*, COMO ERA DE ESPERAR CON ROCK PRODUCIENDO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, italiano, alemán**
EXTRAS **Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**

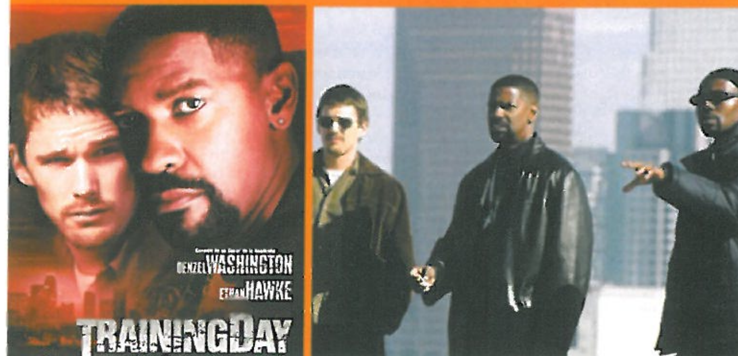
TRAINING DAY

Director **Antoine Fuqua** Guión **David Ayer**
Intérpretes **Denzel Washington, Ethan Hawke, Scott Glenn, Tom Berenger**
Warner, 24,01 euros

El policía novato Jake Hoyt quiere limpiar las calles de Los Ángeles de camellos, pero antes debe pasar las 24 próximas horas como compañero de Alonzo Harris, un oficial con 14 años de experiencia en el Departamento de Narcóticos de la Policía cuyos métodos bordean la ilegalidad. Hoyt deberá sobreponerse a la violencia para poder averiguar los maquiavélicos planes de Harris.

MAGNÍFICO EJEMPLO DE CINE POLICIAL, CON UN GUIÓN Y UNA DIRECCIÓN SORPRENDENTEMENTE SÓLIDAS Y UNAS BRILLANTES ACTUACIONES DE TODO EL REPARTO, DESTACANDO A WASHINGTON Y HAWKE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, francés, italiano, portugués, inglés, alemán, sueco, noruego, danés, finlandés, polaco, griego y otros
EXTRAS Documental, escenas adicionales, final alternativo, trailer, comentarios, menús interactivos, acceso directo a escenas



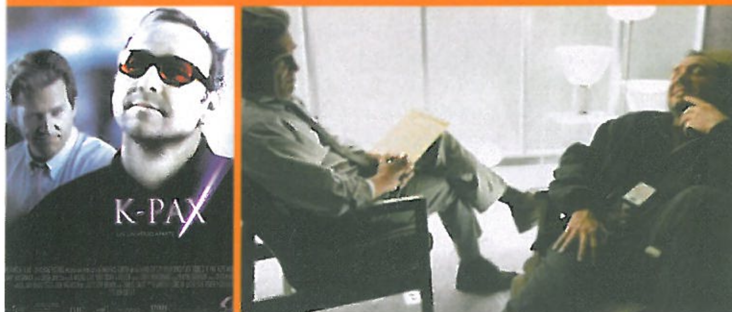
ZONA DVD

K-PAX

Dirección **Iain Softley** Guión **Charles Leavitt**
Intérpretes **Kevin Spacey, Jeff Bridges, Alfre Woodard, Mary McComarck**
Lauren, Alquiler
Un día aparece un tipo que dice llamarse Prot en una estación de tren de Nueva York afirmando ser un extraterrestre proviniente del planeta K-Pax. Una vez en un centro psiquiátrico ninguna medicación parece hacerle efecto, así que empieza a seguir una terapia con el doctor Mark Powell. Sin embargo, Prot parece ejercer un efecto beneficioso sobre los enfermos del hospital, y además Powell comenzará a dudar de si realmente se trata de un enfermo mental.

TÍPICA Y TÓPICA COMEDIA BIENINTENCIONADA DE TIPO RARO QUE HACE EL BIEN AL MÁS PURO ESTILO JESUCRISTO, QUE SE SOSTIENE GRACIAS A UN NOTABLE (AUNQUE UN POCO REITERATIVO) SPACEY Y A UN FANTÁSTICO BRIDGES, CADA VEZ MEJOR ACTOR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas



STAR TREK: PACK COLECCIONISTA

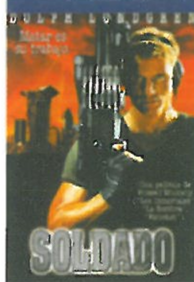


Directores **Robert Wise, Nicholas Meyer, Leonard Nimoy**
Intérpretes **William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, George Takei**
Paramount, 109,95 euros
Este pack agrupa las seis primeras películas basadas en la serie creada por Gene Roddenberry, las protagonizadas por la tripulación original de la famosa nave Entreprise. En ellas asistiremos desde el enfrentamiento con una nave extraterrestre llamada V'Ger hasta la muerte y resurrección del Dr. Spock.

INTERESANTE RECOPILACIÓN DE UNA SERIE QUE EMPEZÓ COMO UNA INTELIGENTE ALTERNATIVA A *STAR WARS* EN LA ONDA DE *2001*, Y HA ACABADO COMO CIENCIA-FICCIÓN DE SERIE B

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano, portugués, croata, griego, hebreo, esloveno**
EXTRAS **Documentales retrospectivos, escenas eliminadas y adicionales, trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**

SOLDADO

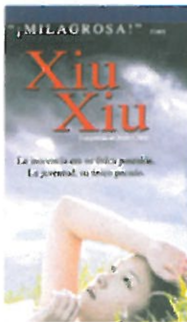


Director **Russell Mulcahy** Guión **Sergio Alteri**
Intérpretes **Dolph Lundgren, Gina Bellman, Conrad Quinn, Christopher Heyerdahl**
Filmax, 24,01 euros
Waxman y su ayudante Clegg están a sueldo de una misteriosa organización, que les paga por eliminar personas en conflictos de todo el mundo. Sin embargo, en su última misión un ataque de conciencia impide a Waxman matar a su objetivo. Años después consigue una segunda oportunidad, pero todo empieza a recordarle a su anterior misión...

LUNDGREN, EL REY DE LOS VIDEOCLUBS, SE UNE A UN MULCAHY EN HORAS BAJAS PARA LLEVAR A CABO UN FILME DE ACCIÓN DE SERIE B, LLENO DE ALTIBAJOS E IRREGULARIDADES

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
EXTRAS **Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

XIU XIU



Directora **Joan Chen** Guión **Yan Geling, Joan Chen**
Intérpretes **Lu Lu, Lopsang, Qian Zheng, Gao Jie**
Filmax, Alquiler
Durante la Gran Revolución Cultural China, en 1975, la joven Xiu Xiu es enviada al campo a trabajar, obligándola a dejar atrás toda su vida. Comparte una ruinosa tienda del ejército con su instructor, un nómada tibetano (y castrado) llamado Lao Jin, donde Xiu Xiu se prostituye con vendedores ambulantes, soldados y burócratas para poder volver a casa.

IMPRESIONANTE DEBUT COMO DIRECTORA DE LA BELLA ACTRIZ JOAN CHEN, QUE RUEDA UN DRAMA ARREBATADOR Y BELLO AL MÁS PURO ESTILO DE ZHANG YIMOU O CHEN KAIGE

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, chino)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer musical, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

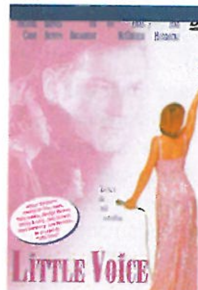
ZARDOZ



Dirección y guión **John Boorman**
Intérpretes **Sean Connery, Charlotte Rampling, Sara Kestelman, John Alderton**
Fox, 24,01 euros
En el año 2293, la Tierra está dividida en dos poblaciones: la 'élite' que vive en un lugar llamado El Vórtex, que les proporciona la inmortalidad, y el resto de humanos, bárbaros, pobres y que siguen ciegamente a Zardoz. Pero uno de los inmortales crea mediante genética a Zed, un bárbaro superior, para que encuentre la forma de acabar con El Vórtex y su aburrida inmortalidad.

INCOMPRENDIDA INMERSIÓN DE BOORMAN EN LA CIENCIA-FICCIÓN REFLEXIVA MEDIANTE UN RELATO LLENO DE IRONÍA Y SENTIDO DEL HUMOR QUE ES, DE PASO, UN CANTO A LA LIBERTAD DEL HOMBRE

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, alemán), 3.0 (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán para sordos**
EXTRAS **Trailer, galería de fotos, cuñas de radio, comentarios del director, menús interactivos, acceso directo a escenas**

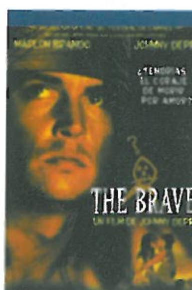


LITTLE VOICE

Director **Mark Herman** Guión **Jim Cartwright, Mark Herman**
Intérpretes **Michael Caine, Jane Horrocks, Ewan McGregor, Brenda Blethyn**
Lauren, 18 euros
Tras la muerte de su padre, la tímida LV se encierra en su cuarto y se pasa el día escuchando discos de Shirley Bassey, Marilyn Monroe, Judy Garland y otras. Pero uno de los novios de su madre, Jay Say, la oye cantando e imitando a la perfección a todas esas cantantes y decide que va a hacer una gran estrella de la chica, que poco después conoce al también tímido telefonista Billy.

CURIOSO CUENTO DE HADAS CON ESA HABILIDAD DRAMÁTICA QUE TIENEN LOS BRITÁNICOS, ADEMÁS DE UN GRUPO DE ACTORES FORMIDABLES Y UNA PROTAGONISTA QUE CANTA DE FORMA INCREÍBLE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer, imágenes del rodaje, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

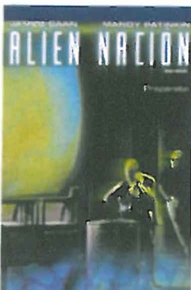


THE BRAVE

Director **Johnny Deep** Guión **P. McCudden, J. Deep, D.P. Deep**
Intérpretes **Johnny Deep, Marshall Bell, Elpidia Carrillo, Marlon Brando**
Filmax, 24,01 euros
Raphael, un indio recién salido de la cárcel, vive en una caravana junto a su mujer y sus dos hijos. Al ser incapaz de encontrar trabajo, y desesperado porque su familia necesita dinero, decide aceptar el ofrecimiento de un oscuro individuo llamado McCarthy para protagonizar una película *snuff* a cambio de 50.000 dólares.

VALIENTE PRIMER INTENTO EN LA DIRECCIÓN DE DEEP, QUE SE ATREVE CON UN DRAMA EXISTENCIAL SOBRE EL VALOR DE LA VIDA Y EL SIGNIFICADO DE LA MUERTE QUE POR DESGRACIA NO FUNCIONA

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS ***Making of, featurette, B-roll,* biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

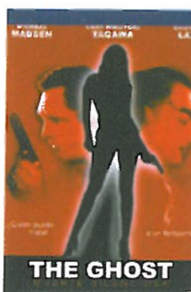


ALIEN NACIÓN

Director **Graham Baker** Guión **Rockne S. O'Bannon**
Intérpretes **James Caan, Mandy Patinkin, Terence Stamp, Kevyn Major Howard**
Fox, 24,01 euros
En 1991, en un presente alternativo, una raza de extraterrestres a los que se llaman 'recién llegados' vive integrada en la sociedad, aunque sufren una fuerte discriminación. El veterano agente de Policía Matthew Skyes deberá poner a prueba su racismo cuando se vea obligado a colaborar con Sam Francisco, el primer 'recién llegado' que se incorpora al Cuerpo, para investigar una extraña droga epidémica.

ENTRETENIDA PERO ALGO FALLIDA TRASLACIÓN DEL ESQUEMA DE LAS *BUDDY MOVIES* A UN ENTORNO DE CIENCIA-FICCIÓN, QUE ALBERGA UNA REFLEXIÓN INTERESANTE SOBRE EL RACISMO Y LA XENOFOBIA

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, alemán), 4.1 (Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, trailer y anuncios, menús interactivos, acceso directo a escenas**



THE GHOST

Director **Douglas Jackson** Guión **David Tedder, Douglas Jackson**
Intérpretes **Michael Madsen, Cary-Hiroyuki Tagawa, Chung Lai, Brad Dourif**
Filmax, Alquiler
Una joven llamada Jing ha sido criada por la familia criminal de los Tong, que la ha entrenado en toda clase de artes marciales para ser una asesina letal. Pero en su última misión se enfrenta a un líder renegado de los Tong, Chang, que jura venganza sobre ella y la obliga a huir a los Estados Unidos. No obstante, Chang contrata a un peligroso cazarecompensas para que la elimine.

DECIR QUE ES UNA MALA PELÍCULA ES POCO PARA SEMEJANTE ATENTADO FÍLMICO, QUE TIENE UNAS PELEAS DE MEDIO PELO, ALGUNA ESCENITA ERÓTICA Y UNOS ACTORES QUE NO SE LO TOMAN EN SERIO

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer musical, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

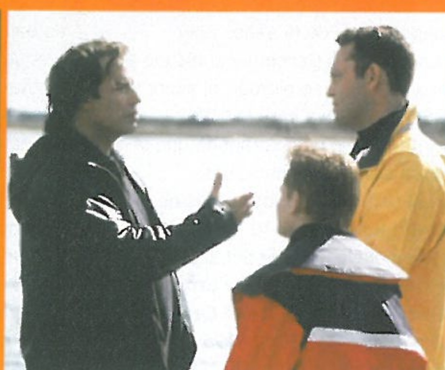
FALSA IDENTIDAD

Director **Harold Becker** Guión **Lewis Colick**
Intérpretes **John Travolta, Vince Vaughn, Teri Polo, Steve Buscemi**
Filmax, Alquiler
Susan, la exesposa de Frank Morrison, va a casarse con un joven y rico industrial llamado Rick Barnes. Pero su hijo Danny no acepta el matrimonio, y para colmo un día se cuela en el coche de Rick y asiste a cómo éste asesina a un tipo llamado Ray Coleman. Asustado, intenta explicar lo que le ha pasado pero nadie le cree... excepto su padre Frank, que hará todo lo posible para proteger a su hijo y para desenmascarar al temible Rick.

***THRILLER* DEL MONTÓN QUE DEMUESTRA NUEVAMENTE EL INFALIBLE OLFATO DE TRAVOLTA PARA LOS PROYECTOS MEDIOCRES, Y QUE SÓLO ES SOPORTABLE POR EL BUEN HACER DE BECKER Y LA INQUIETANTE CARACTERIZACIÓN DE VAUGHN**

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano), 2.0 (Inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas





AL HABLA

MGS 2 O FFX, HE AHÍ EL DILEMA

DIEGO ECHEVARRÍA (ZAMORA)

¿Cómo os va? Es la primera vez que os escribo y me gustaría que publicaseis mi carta.

Tus deseos son órdenes para nosotros (aunque un agradecimiento en forma de botella de *whiskito* no estaría nada mal).

Me voy a comprar la PS2 y tengo una gran duda: ¿*FF X* o *MGS 2*? En la PS One tengo todos sus capítulos y los dos me han encantado, ya sé que *MGS 2* es más corto, pero...

Estooo... ¿y no tienes una pregunta más fácil, como a qué huelen las nubes o por qué David Bisbal lleva camisas tres tallas más pequeñas? En la Redacción hemos discutido mucho sobre el tema, pero Snatcher nos ha convencido (sobre todo gracias a unas amistosas amenazas de echarnos a la calle) de que sin duda es mucho mejor *MGS 2*. Aunque, ahora que nuestro 'amado' director no nos escucha, *FF X* está a su altura, todo es cuestión de gustos.

Tengo la pistola Scorpion para la PS One, ¿me valdrá para PS2?

Te servirá en los juegos de PS One, pero si intentas usarla en los juegos de la bestia negra de Sony se volverá más loca que el Duende Verde después de ver toda una temporada de *Noche de fiesta*.

¿Van a sacar más *RE* para PS2 o sólo harán los remakes para GameCube?

De momento sólo está en proyecto *Resident Evil On-Line*, la versión para juego en red de la serie... pero conociendo a Capcom y sabiendo el mercado que se pierden al sacar los *RE* en exclusiva para la 128 bits de Nintendo, no nos extrañaría que la 'exclusividad' acabara más desaparecida que los discos de Pedro Ruiz en Los 40 Principales.

¿Me podéis puntuar del 1 al 10 estos juegos: *GT 3, Pro Evolution Soccer, GTA 3, State of Emergency, Devil May Cry, FF X, MGS 2*... y nada más?

¿Amigo Diego, y no sería más fácil (ejem ejem) que te compraras la revista con un poquitín más de regularidad? Pero en fin, por esta vez te lo perdonamos: las notas que pides son, respectivamente: 9,5; 9,5; 9,5; 8,5; 9,5; 9;5; y 9,5. Buen gusto el tuyo, por cierto.

Por cierto, ¿da igual la posición de la consola PS2 (vertical u horizontal), o si la pongo en una posición u otra puede funcionar peor?

Hombre, te funcionará muy mal si la posicionas a más de 30 metros del enchufe más próximo, pero no tendría por qué funcionarte peor en vertical o en horizontal.

Bueno, os dejo que sigáis con vuestras hazañas consoleras.

Eso eso, que a Superman y a Indiana Jones nos gustaría verlos probando (sin salir corriendo aterrorizados) juegos como *Fantavision* o *RE Survivor 2*...

CONVERSIONES DE NTSC A PAL

VESPER & DECUS (E-MAIL)

La pregunta que nos hacemos siempre es la misma: ¿tan malo es el sistema PAL para que los juegos sean más lentos que en la versión NTSC?

No, el problema no es tanto el sistema como que algunos de los señores que hacen conversiones tienen menos ganas de trabajar que un peluquero en el planeta de los Wookies y buscan las soluciones fáciles. Y es que el sistema NTSC funciona a 30 cuadros por segundo, así que para que un juego se vea en el sistema PAL (que usa 25 cuadros por segundo) la forma más sencilla es bajar la frecuencia de cuadros, produciendo esa sensación de lentitud que tan bien conocemos. Por una razón parecida se usan las bandas negras: como el PAL tiene 625 líneas y el NTSC sólo 525, la forma fácil de convertir de un sistema a otro es llenar las 100 que sobran con ese antiestético espacio negro.

Leímos que *FF XII* sería *off-line*, es decir que se podría jugar a él a la antigua usanza. ¿Es cierto?

Visto el 'éxito' que está teniendo *FF XI* en Japón, y si recordáis que la cuenta bancaria de Square está sufriendo más altibajos que la de un accionista de Gescartera, está bastante claro que la compañía va a dejarse de experimentos por unos años para centrarse en los RPG's *off-line*.

Nos gustó mucho *Devil May Cry*. Si sale la segunda parte, seguro que se llama *Devil Never Cry*, ¿a que sí? Lo decimos por lo que se ve al final.

Pues no, mucho nos tememos que los chicos de Capcom no han sido tan originales y su secuela se llamará *Devil May Cry 2*... ¿será porque Trish dejó tirado a Dante por otro medio-demonio y tuvo que cambiar otra vez el cartel de su agencia?

¡MIRA QUE METERNOS CON ELIJAH!

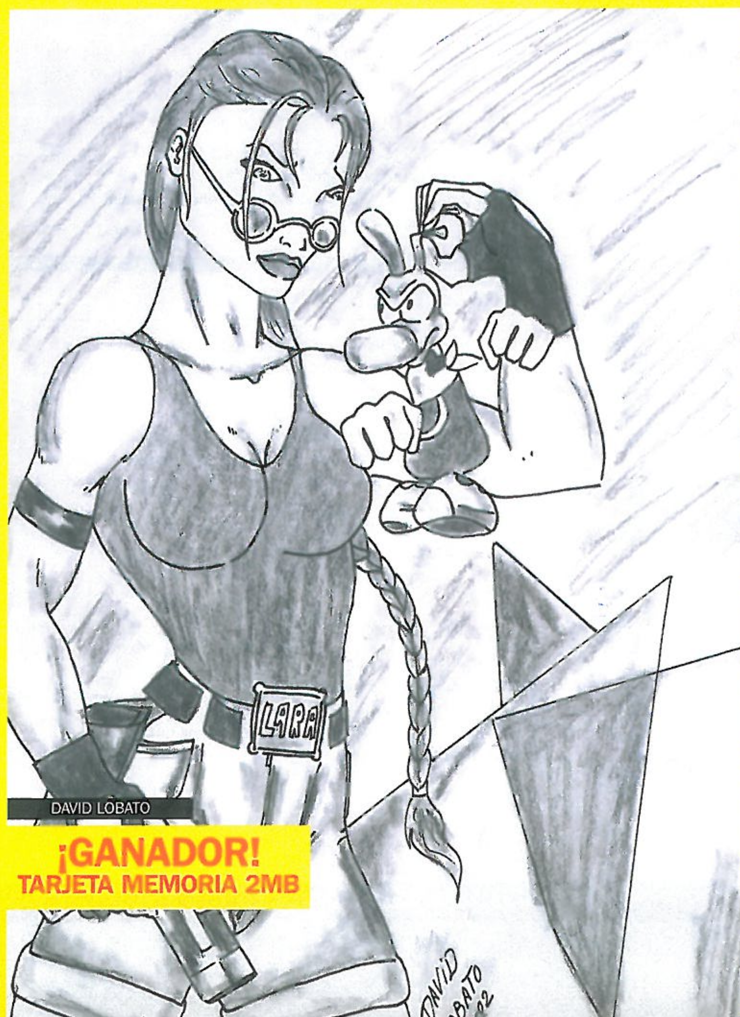
MISTIQUE (VALENCIA)

¿Qué tal os va todooo? Pues nada, yo aquí, feliz y contenta por el precioso Vivi del Despegue del número 43 (*woow*, qué cambio, pero espero que no sea una excepción sino una tradición).

En fin, es lo que tiene tener una maquetadora ... ya veis que este mes el Despegue no es que sea muy... ejem... excitante que digamos. Solamente esperamos que no acabe obligándonos a poner fotos del osito Winnie Poo o de Tom Cruise en tanga...

¿Es verdad que en Japón van a sacar dos versiones más del *FF X* (además de la original), con el punto de vista de Rikku y Yuna? Y... ¿llegarán a Europa?

Sí, es cierto. Los chicos de Square, que siempre piensan en la past... estoooo... en la felicidad de los fans de *FF*, han decidido hacer dos versiones de *FF X* que se llamarán (en un alarde de originalidad que sólo podía provenir de esta compañía) *FF X: Rikku Version* y *FF X: Yuna Version*. Aún no se sabe si llegarán a Europa, pero viendo el formidable éxito que están teniendo las aventuras de Tidus, no nos



DAVID LOBATO

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

YA ESTÁN AQUÍ LAS VACACIONES, Y COMO TENÍAMOS ENVIDIA DE TODOS LOS AFORTUNADOS QUE PODÉIS DELEITAROS CON LAS HERMOSAS VISTAS DE LA PLAYA (EJEM EJEM), HEMOS DECIDIDO TOMARNOS NOSOTROS TAMBIÉN UN MES SABÁTICO, A VER SI SE NOS DESENTUMECEN LOS DEDOS DE TANTO JUGAR A LA PS ONE Y A LA PS2 Y COGEMOS UN POCO DE MORENITO. ESO SÍ, AUNQUE NOSOTROS NO ESTEMOS EN LA REDACCIÓN LAS CARTAS VAN A SEGUIR LLEGANDO, ASÍ QUE SEGUID ENVIÁNDONOS VUESTRAS DUDAS… Y SI TENÉIS ALGUNA HERMANA DE BUEN VER, NO ESTARÍA MAL QUE INCLUYERAIS UNA FOTITO EN BAÑADOR.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38 08010 BARCELONA

planet@ed-aurum.com

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

extrañaría nada.

También de *FF X*: la canción *Suteki da Ne*, ¿la han traducido al inglés o han puesto otra? Es que no me he enteradoooo.

Pues ni una cosa ni la otra: la han dejado en perfecto japonés. Quizá es que no han encontrado a ninguna cantante en lengua inglesa que pudiera poner la voz de pito de su cantante, Rikki (y es que a su lado Melody parece Constantino Romero).

Y de *Los Sims* en PS2, oye, no sé si veo bien pero he vuelto a leer que iban a sacar algo, ¿es verdad?

Es tan cierto como que los directivos de Vale Music se están alfombrando la casa con billetes de 100 euros. En el pasado E3 Electronic Arts anunció que la versión de *Los Sims* para PS2 estaría lista entre finales de año y principios del próximo.

¿Y qué dijisteis del "decepcionante malo de la historia, Seifer"? Me pareció mal, ¿eh? Toma, y que a Sion Barzhard le llaméis "alias necesito un asesor estético" y que a Elijah Wood le llaméis "Torrebruno" ni os cuento.

¿Y qué querías que dijéramos, "humm, Seifer tiene un morrrbo que no veasss", "uuuuy, qué culiiito que tiene Sion" o "oooigh, qué ojazossss que tiene Elijah"? Entonces esto no sería *PlanetStation*…

Pero a pesar de todos estos fallitos, a mi gusto (pero claro, no siempre llueve a gusto de todos) sois los mejores, y sigo afirmando que lo digo sin peloteo.

Si nuestros fallos se limitan a meternos con los guaperas de los videojuegos, sí que debemos ser buenos, sí.

EL GALLINERO

EL PIRATEO COMO LUCHA SOCIAL… O ALGO ASÍ

RICARDO GÓMEZ (E-MAIL)

Considero a la piratería como una forma de lucha social contra la industria y es algo que no es del todo malo, porque en toda sociedad siempre ha habido una lucha entre los que tienen el poder (la industria del videojuego) y los que no lo tienen (en este caso, nosotros).

¿QUIÉN DICE QUE *GT3 A-SPEC* ES PERFECTO?

JUAN FERNÁNDEZ (E-MAIL)

Muchos coches… muchos gráficos… buen control… en fin, precioso… pero a la hora de correr, decepcionante. Lo único que te hace correr es el coche nuevo que vas a ganar, pero cuando ya lo tienes te aburres porque no hay competitividad.

TEKKEN 4 VA A SER MEJOR Y YA ESTÁ, HALA

ENRIQUE CUEVAS (REQUENA, VALENCIA)

VF 4 me ha parecido un juego estupendo, pero creo que no va a tener nada que hacer frente a *Tekken*, porque *Tekken* ha sabido transmitir esa sensación que le hace insuperable, y también porque algunos luchadores son iguales a grandes estrellas como Bruce Lee o Jackie Chan.

EN BUSCA DE NUESTRA RECOMENDACIÓN

AMETHYST (E-MAIL)

Buscando una revista que aclarase mis dudas, encontré la vuestra (el nº9, para ser exactos). De esto ya hace mucho tiempo y, desde entonces, no me he perdido ni un solo número. ¡Si es que me habéis caído genial todos, chic@s!

Pues si te caemos bien ahora que no nos conoces personalmente, el día que nos veas en vivo y en directo te tirarás a nuestros pies… si es que nuestra modestia nos abruma.

A lo que voy: ¿creéis que merece la pena comprar el *FF VI* cuando éste viene en inglés? Porque yo no soy precisamente una máquina en este idioma.

Bueno, la verdad es que si no dominas al inglés vas a ir más perdida que la selección española en un congreso de finalistas de la Copa del Mundo, pero vale la pena que hagas un pequeño esfuerzo, porque *FF VI* es una obra maestra absoluta del RPG.

¿Y qué me decís del Legend of Dragoon? ¿Tan bueno como un FF?

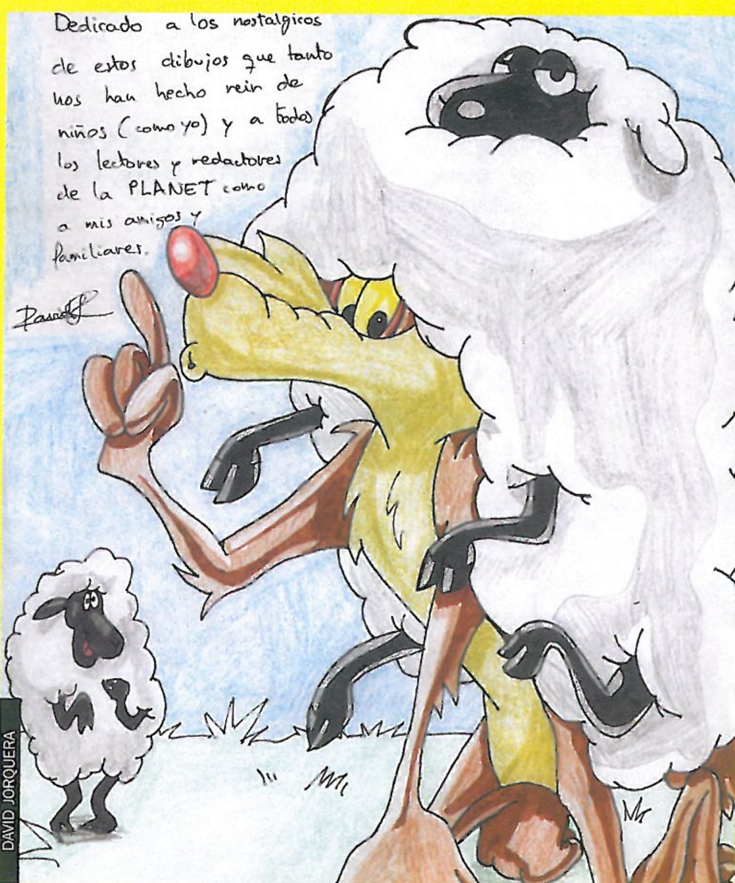
Ni mucho menos. *Legend of Dragoon* es un buen juego de rol, pero desde luego no llega al nivel de Square… y es que este título de Sony, sinceramente, es más sosito que un bocadillo de algas.

Aparte de estos dos títulos, e incluyendo RPG's, juegos de acción, aventura, arcade y de cualquier otro tipo, ¿qué otros juegos me recomendáis que estén a la altura de mis expectativas (muy altas, por cierto)?

Muy alta es también nuestra gandulería, así que si no te importa te remitimos a nuestros rankings, que pa eso están. Es que, amiga Amethyst, el catálogo de PS One es tan amplio que podríamos estar medio Al Habla recomendándote juegos…

Ésta es la primera vez que escribo, así que, pleeeeease… ¿me vais a responder o me vais a dejar esperando hasta que llegue Navidad?

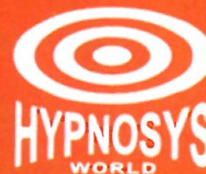
Mejor te respondemos ahora, no vaya a ser que a Snatcher le entre otro de sus monos nicotínicos y



DAVID JORQUERA

¡¡¡NUEVO PREMIO!!!

A PARTIR DEL PRÓXIMO MES, EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO SERÁ UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2
CORTESÍA DE HYPNOSYS
http://www.hypnosysworld.com



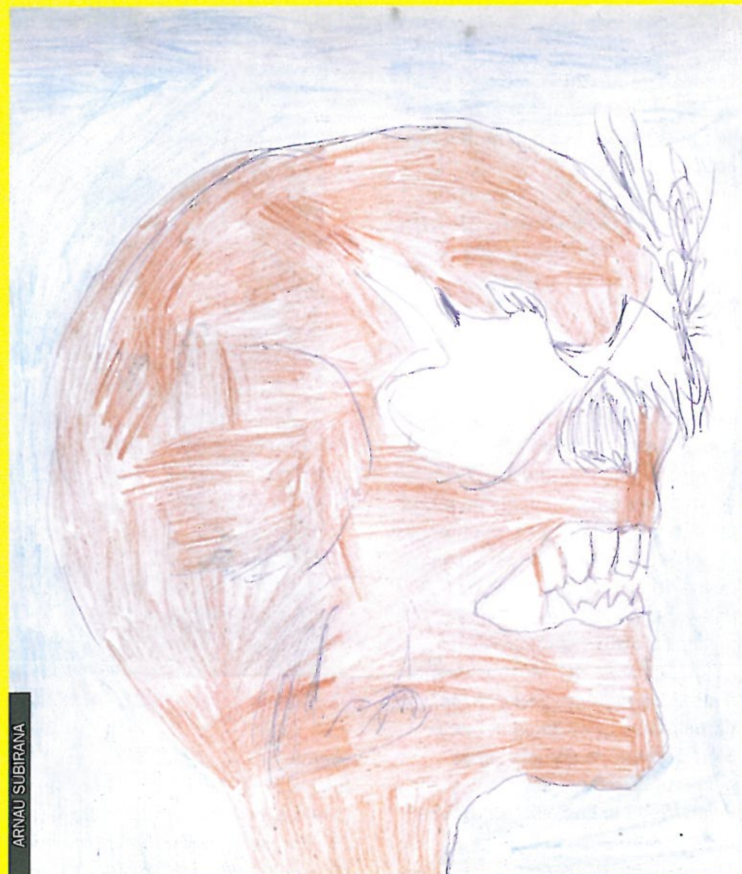
AL HABLA

empiece a fumarse vuestras cartas.
Vale vale, sin más dilación se despide esta canariona, y que sepáis que si me contestáis ahora, tal vez os espere un regalito para la próxima.
¿Y qué tal si… ejem ejem… nos envías el regalito ahora, y tal vez te contestemos la próxima?

LIGAR, LIGAR, LIGAR SIN PARAR

ALEJANDRO ROMERO (MÁLAGA)

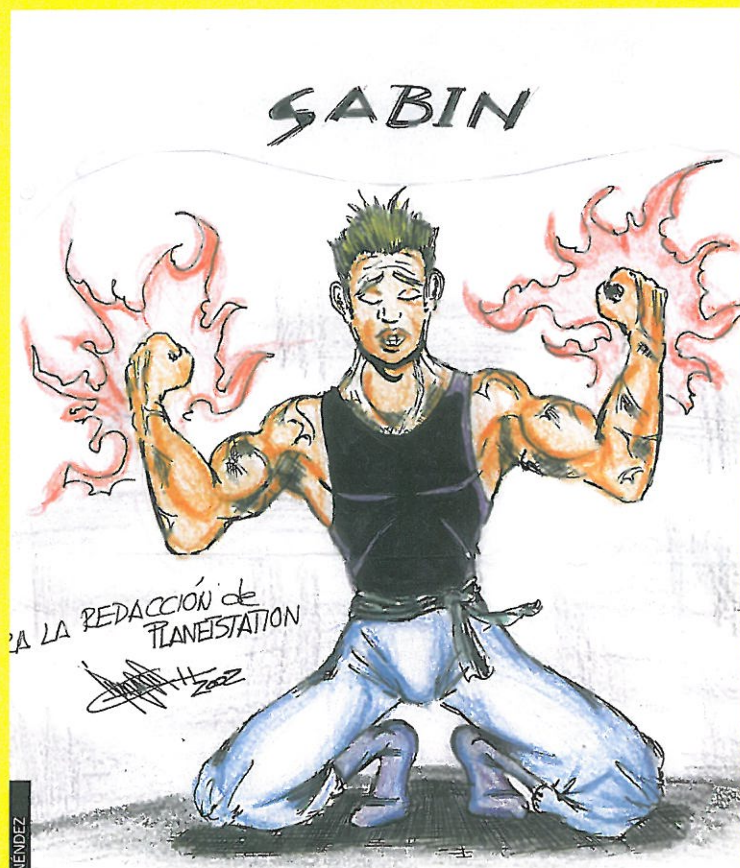
¿Qué pasa, maestros de la *Planet*? Sois la mejor revista, completa, vistosa, etc.
Ya que somos los maestros, te ponemos un 0 y a repetir la redacción por ocurrírsete tan pocos adjetivos para definir esta maravillosa revista.
Me encanta el manga y el anime, por eso os pregunto si hay algún juego de ligar para PS One.
Haberlos haylos (ahí está, sin ir más lejos, la saga *Tokimeki Memorial* de Konami), pero los tendrías que conseguir de importación y saber muuuucho japonés. Y es que en nuestro país no ha salido ninguno de esos simuladores amorosos, quizá por aquello de que los españoles preferimos que nos dé calabazas una chica real y no un monton de píxeles de colorines.
¿Cuándo saldrá el *Black & White*?
¿Hay vida extrarrestre? ¿Es finito el Universo? ¿Por qué el calimocho hecho con vino barato sabe mejor? Son preguntas cuyas respuestas ignoramos: *Black & White* ha dado tantos saltos de distribuidor que ya no sabemos ni si saldrá.
¿Qué juego me recomendáis, *Dark Cloud* o *Shadow Hearts*?
Partiendo de que ninguno de los dos es una obra maestra, comparando sus niveles técnicos y sus sistemas de combate, es bastante más recomendable *Dark Cloud*. Pero claro, si quieres ver más sangre y tripas que el cocinero del Conde Drácula, seguramente te gustará *Shadow Hearts*.
Espero que me hagáis un hueco en la Redacción para ir a probar un juego de vez en cuando.
Si nos llega una nueva versión de *Hugo* no te preocupes, que te llamaremos para que la pruebes tú solito (y con nosotros a buen resguardo en el Bar Budo, por supuesto).


ARNAU SUBIRANA

MUCHA PATILLA ES LO QUE TIENE NAMCO

SARA PONS (TOMELLOSO, CIUDAD REAL)

Os lo digo de verdad: soy Sara y me gustan los juegos de pelea.
Bueno, mientras no nos digas que además estás locamente enamorada de El Fary, no tenemos por qué no creerte.
Pero es que ¿van a seguir con *Tekken 8*, *Tekken 15*, *Tekken 20*… ¡y así hasta el *Tekken 4000*!? ¡Que cambien un poco, por favoor! Por ejemplo *Virtual Lucheitor* o algo así…
A nosotros nos gustaría más un *Kettepegho Leshe*… pero sí, tienes toda la razón, en el género de los beat'em-ups se aprovecha mucho el fanatismo de los aficionados para sacar secuelas con cambios mínimos (como han demostrado sagas del estilo de Street Fighter) que funcionan mucho mejor económicamente que juegos más rompedores como *Virtua Fighter 4*.
Una pregunta, ¿qué tal el juego de Ico?
Si te gusta pensar te encantará, pero si eres de las que se aburren hasta cuando tienen que hacer memoria para recordar el número secreto de su tarjeta de crédito, mejor que optes por otro juego un pelín más trepidante.
¡Espero que *Dino Crisis 3* sea mejor que el 2!
Ya que va a salir en exclusiva para X-Box, la verdad que a nosotros no nos importaría que fracasara más que un helado con sabor a hormiga frita… de todas formas, Capcom ha querido dar un giro a la saga y ha cambiado a esa guapa pelirroja que era Regina por un tiarrón, así que hemos perdido gran parte de nuestro interés en la serie.
¡Adiós, y ojalá que me publiquéis, que se me acaba la tinta del boli!
No nos lo digas: ¡si publicamos tu carta te regalan una recarga de tinta en la papelería de la esquina!



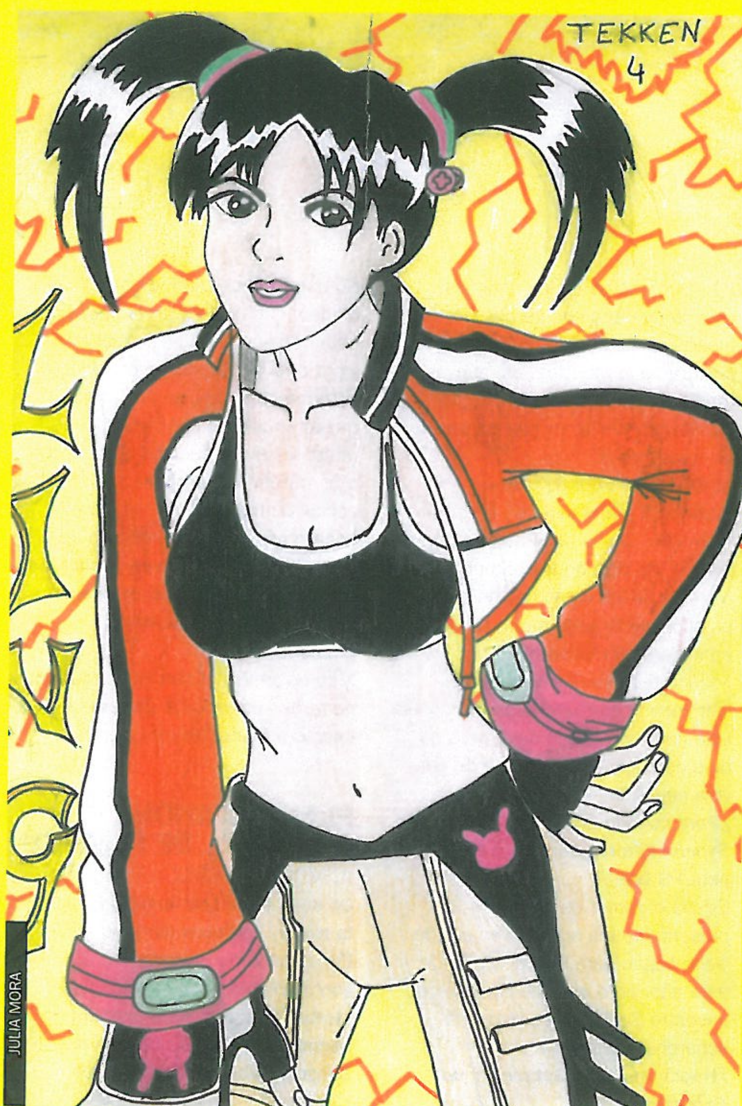
IGNACIO MENÉNDEZ

YO PARA SER FELIZ QUIERO UN EUROCONECTOR

LECHUCK (E-MAIL)

Espero que me publiquéis la carta, que ayer fue mi cumpleaños. Y si no me la publicáis da igual, con algún juego de PS2 me conformo…
Pues para que no te quejes, te invitamos a unas cervecitas de nuestra parte para celebrar tu cumpleaños. Eso sí, de momento las pagas tú y cuando nos veamos ya echaremos cuentas (ejem ejem)…
También me vale una botellita de Martini, que también soy de vuestro club de alcohólicos.
Vale, a nosotros lo que nos gusta es lo que llevan dentro, así que te

puedes quedar con las botellitas que quieras.
¿Qué sabéis del juego de *El Señor de los Anillos*?
Pues sabemos que, quizá por el *eslogan* de los Petit Suisse, nos van a dar dos: uno de Electronic Arts y otro de Vivendi-Universal.
¿Para cuándo saldrá? ¿Y qué tipo de juego será?
El de EA será un beat'em-up basado en las escenas de lucha de las dos primeras películas, en el que podremos escoger entre Aragorn, Legolas y Gimli (y que seguramente tendrá más éxito que un calendario picante de Monica Bellucci). En cambio, el de Universal será una aventura gráfica basada en el primer libro de la trilogía, y de momento sólo se sabe que podremos llevar a Frodo, Gandalf y Aragorn... y poco más.
Como falta poco para jugar *on-line* con PS2, ¿si tengo la tarifa plana de Ono la podré conectar y pagar sólo las 5.000 o eso va aparte?
Aún está por ver si podremos jugar con la PS2 en red antes de que tengamos que usar dentadura postiza y viajar a Benidorm con el Inserso, así que nosotros aún no nos preocuparíamos demasiado. Como mínimo faltan entre uno y dos años para que disfrutemos de los servicios *on-line* de Sony. De todas formas, parece que el tema lo llevará en nuestro país Telefónica.
La última pregunta. Tengo una tele que no tiene euroconector, ¿puedo hacer algo para que funcione, algún cable, pirulas... o tiro la tele al Rastro?
Es bien sencillo: compra un cable de PS2 con salida de antena, también conocido como 'Cable RFU Adaptor'.
Pues *ná*, que disfrutéis con vuestro 'trabajo' y que no os salga mucha espuma por la boca.
Tranquilo, que desde que Holybear se comió una pastilla de jabón de coco a nadie de la Redacción le ha vuelto a salir espuma de la boca.



SECUELITAS POR AQUÍ, SECUELITAS POR ALLÁ

IGNACIO MENÉNDEZ (VILLAPÉREZ, OVIEDO)

Ahora que ha terminado el E3 espero que algunas de mis preguntas puedan ser contestadas.
Sí, ahora que Snatcher ha vuelto de Los Ángeles ya no podemos pasarnos el día jugando al póker y nos vemos obligados a trabajar.
¿Será *MGS 2 Substance* un juego nuevo o una ampliación de *MGS 2*? ¿Y qué es eso de 'Snake Tales'?
MGS 2 Substance será a *MGS 2* como MGS Integral lo fue a MGS, es decir, una ampliación curiosa pero menos original que una cinta de chistes de Arévalo. Y en cuanto a los 'Snake Tales', se trata de uno de los añadidos de *MGS 2 Substance*, consistente en una serie de misiones totalmente nuevas protagonizadas por Solid Snake.
Ya que *Wreckless* finalmente saldrá en PS2, ¿podría ser que Tecmo adaptase el maravilloso *DOA 3*?
Pues parece ser que no, que los chicos de Tecmo están encantadísimos con la consola de Bill Gates y con su pedazo de talonari... estoooo... potencia técnica y no quieren versionar *DOA 3* para otras consolas. De todas formas, no nos podemos quejar, no tendremos la silicona en vena de DOA pero contamos con dos pedazo de beat'em-ups como VF 4 y Tekken 4.
¿Podría haber secuelas de *Breath of Fire, Legend of Dragoon, Dragon Quest* y *Alundra* para PS2?
Vamos por partes: *Breath of Fire* para PS2 se presentó en el E3 y tiene muy buena pinta; sobre *Legend of Dragoon 2* hay algún rumor, pero con menos fundamento que un cubata de Font Vella; *Dragon Quest VIII* está en desarrollo y parece que saldrá en PS2, pero hasta el 2004 nada de nada; y tras el desastroso *Alundra 2*, sería más fácil que viéramos a Aznar en el programa de Los Morancos que una tercera parte de este RPG.
¿Serán trasladados a nuestra consola del alma *Doom 3, Quake 4, Unreal 2, Unreal Tournament 2003* y *Soldier of Fortune 2*?
Teniendo en cuenta que es más sencillo convertir una piedra en macarrones que un *shooter* de PC a PS2 (y que hay unos antecedentes de ventas bastante poco animosos), vemos bastante difícil que la bestia negra de Sony vea versiones de los

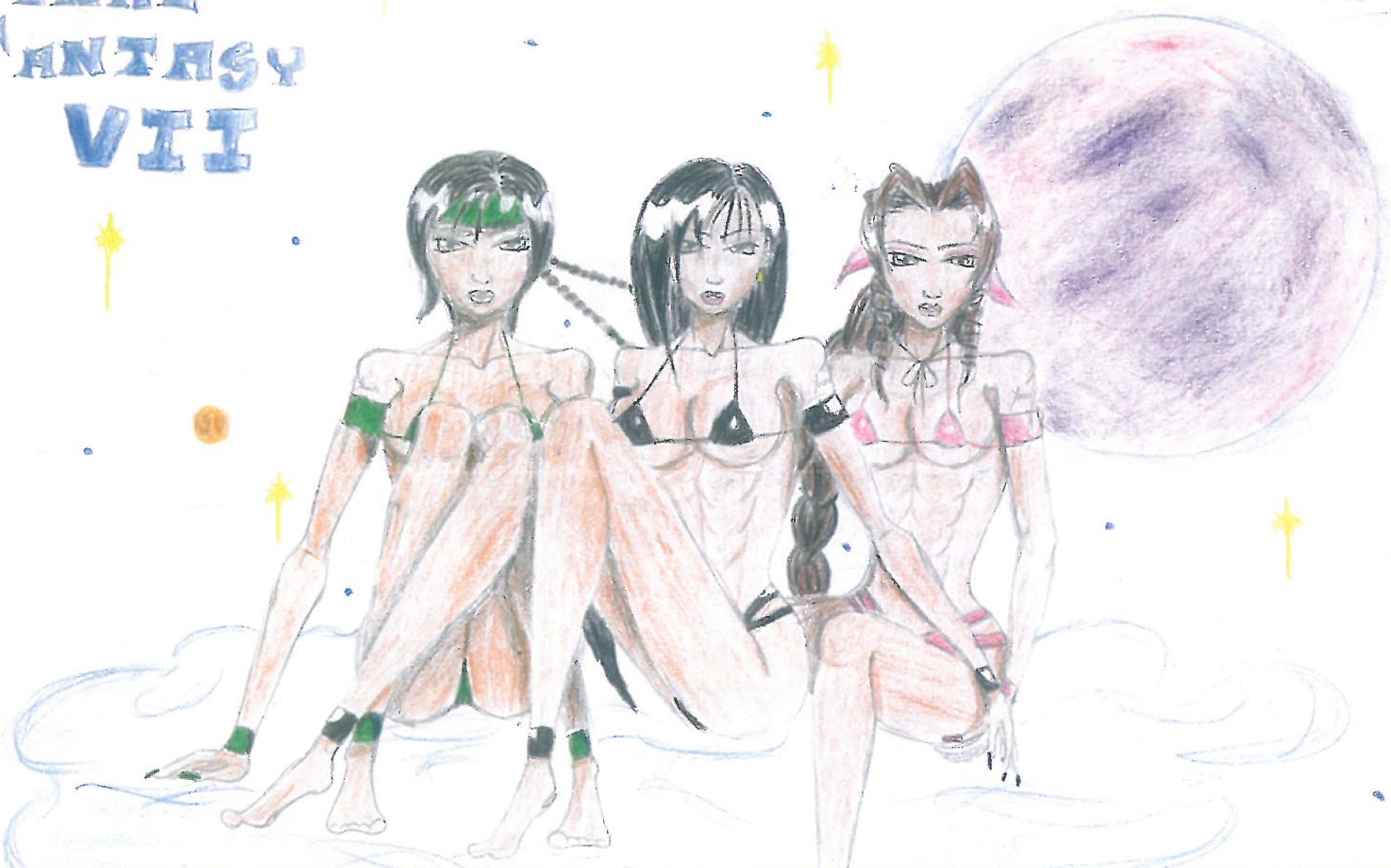
PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Me llamo José Luis (pero llamadme Jose) y me encantaría cartearme con chicos y CHICAS de 15 a 18 años a los que le guste la música, los juegos de todas clases y dibujar. Y si no es así no pasa nada, con que me enviéis cartas me sobra.
Si me quieres escribir aquí tienes mi dirección:
José Luis San Pedro García
c/Blasco Ibáñez, 9-6
46930 Quart de Poblet (Valencia)

Soy Yanis, un chico de 18 años al que le gustaría cartearse con gente a la que le gusten los FF VII, FF VIII y FF IX. No importa la edad. ¡Espero vuestras cartas!
Yanis Montesdeoca Rodríguez
c/Alférez Provisional 119, 2º A
35012 Las Palmas de Gran Canaria

Soy un tío al que le gusta la gris y la bestia negra. Tengo montones de trucos, consejos y guías: por favor, mándame cartas.
Enrique Cuevas Cárcel
c/Capitán Gadea 16, P-1
46340 Requena (Valencia)

AL HABLA



títulos que tú mencionas.
¿Hasta cuándo tendremos que esperar para ver un *RE* en PS2 (y no me refiero a la futura versión *on-line*)?
Conociendo a los chicos de Capcom, hasta que deje de resultarles rentable sacar los *RE* sólo para GameCube y el acuerdo de exclusividad con Nintendo acabe más desaparecido que el buen gusto profesional de Pepe Navarro.
¿Hay algún juego a la vista que parezca a priori impactante y que no sea una secuela?
Pues en el E3 se presentaron unos cuantos título más que apetecibles y sin ningún número ni decimal detrás: *Stuntman*, *The Getaway*, *Primal*, *Auto Modellista*, *Red Dead Revolver*, *GunGrave*, *Star Wars: Bounty Hunter*, *Ratchet and Clank*... y si haces un esfuerzo por olvidar sus apariciones en Mega Drive y Saturn, *Shinobi* también puede ser un auténtico bombazo.
¡Última pregunta! ¿Saldrá a la venta algún simulador de *David Bisbal* o un beat'em-up de *Chenoa vs. Bustamante*?
De momento no, pero si las gestiones de nuestro redactor jefe T-Virus funcionan algún día veremos un *Nuria Fergó Super Model*, un juego donde podremos probar toda clase de vestiditos monos a la Fergó para que salga a cantar con toda su habitual elegancia (no obstante, dudamos que se incluya un modo Elige mi Ropa Interior como pretende T-Virus).

LCD, SECUELAS Y CINTAS DE VÍDEO

CRISTIAN GARCÍA (E-MAIL)

Os vuelvo a escribir porque quisiera que me resolvierais unas cuantas dudas.
Hombre, si nos escribes ya nos imaginamos que no será para contarnos tus secretos de belleza...
He leído por Internet que en EE.UU. ha salido para nuestra querida PS2 una pantalla LCD similar a la de PS One. ¿Para cuándo la tendremos en Europa?
Suponemos que hablas de la pantalla LCD de Intec (que, por cierto, viene a costar unos 154 euros al cambio... es decir unas 25.000 pesetas de las antiguas). Has de tener en cuenta que es menos oficial que un discurso de la portera de la Moncloa, así que tendrás que esperar a que algún distribuidor se fije en ella para verla por estos lares.
¿Saldrá algún día *GTA 3* en Platinum? ¿Cuál sería su fecha?
Visto que, desde hace mucho tiempo, no baja de los primeros puestos de las listas de ventas, es prácticamente seguro que *GTA 3* aparecerá en Platinum, pero... ¿cuándo? Llevamos todo el día llamando al consultorio de la Pitonisa Lola para que nos lo diga, pero no deja de decirnos no sé qué de una vela negra...
¿Para cuándo una nueva entrega de *Syphon Filter*? ¿Será para PS2 o para PS One?
Existía el rumor de que Sony presentaría una nueva aventura de Gabe Logan para PS2 en el E3 de este año, pero el único Syphon que encontró Snatcher fue el que le echaron en el *whisky*.
¿Habrá un *Jak & Daxter 2* y un *Extermination 2*?
No es oficial pero rumores con mucho fundamento dicen que Naughty Dog ya está trabajando en un *Jak & Daxter 2*, y por otro lado no hay proyectado un *Extermination 2* (y es que ¿quién quiere asustarse con gusanos mutantes si ya tenemos algo mucho más terrorífico, como los concursantes de *Gran Hermano*?).
Espero que mis preguntas no sean muy difíciles de resolver, aunque para un equipo de profesionales como vosotros no creo que haya problemas.
¿Profesionales? Cristian, ¿seguro que no te has equivocado de revista? Has escrito a *PlanetStation*, ¿sabes?

PLANETSTATION, SUCURSAL DE FAMITSU

JOSÉ MARÍA PÉREZ (SEVILLA)

Os debo decir que vuestra revista es la mejor... peloteo de rigor, etc.
Encantados de responderte... contrapeloteo habitual, etc.
¿Habrá (y si hay, para cuándo) segundas partes de *Legend of Dragoon*, *Vagrant Story* y *Jade Cocoon*?

Si quieres ver las secuelas de *Legend of Dragoon* y *Vagrant Story* tendrás que echarle más paciencia que el lavandero de Camacho, porque sobre el primero sólo hay rumores sin confirmar y el segundo duerme el sueño de los justos en algún cajón de Square. Y en cuanto a *Jade Cocoon 2*, no sólo 'va a salir', sino que ya lo tienes en las tiendas de toda España (y es que se ha estrenado de tapadillo): eso sí, para PS2 y en la lengua de Shakespeare.

¿Qué puntuación han recibido de la revista japonesa *Famitsu* los siguientes juegos: *Crash Bandicoot 3*, *Legend of Dragoon*, *FF IX*, FF VII, *MGS* y *MGS 2*?

¿Y no te interesa más la puntuación de la revista española *PlanetStation*, en la que además escriben unos redactores atractivos, simpáticos, dicharacheros y que además hablan en tu mismo idioma? Pero en fin, si sigues interesado en las puntuaciones de *Famitsu* (imaginamos que sabrás que son sobre 40), te diremos que *Legend of Dragoon* obtuvo un 31, *Crash Bandicoot 3* un 35, *MGS* un 37 y *FF VII*, *FF IX* y *MGS 2* un 38.

Debido a la guerra de precios, ¿bajará PS2 de precio en el verano o, como mucho, a finales de año?

Si Sony Europa no ha bajado todavía el precio de la PlayStation 2, a pesar de que la X-Box y la GameCube ya casi cuestan menos que un Chupa-Chups usado, dudamos que la rebajen antes de Navidad.

¿Logrará llegar la PocketStation a Europa?

Considerando que nunca ha salido de Japón y, es más, que allí fue un relativo fracaso, vemos más fácil que el Papa de Roma se una al cuerpo de bailarines de Britney Spears. Si quieres una, más vale que intentes conseguirla de importación.

¿Por qué creéis que *Dragon Quest* no llega a Europa?

Porque hay por aquí un tal *Final Fantasy* que copa más el mercado de los RPG's que los discos de *Operación Triunfo* la lista de ventas de El Corte Inglés, y los chicos de Enix piensan que no les saldrá nada rentable traer sus *Dragon Quest*.

¿Llegará hasta aquí el *Card Captor Sakura*?

Es bastante improbable. Aparte de bombazos como *Dragon Ball* o *Pokémon*, las adaptaciones de anime suelen tener menos oportunidades de llegar a nuestro país que un futbolista chino al Real Madrid.

Aviso: en caso de que no vea esta carta en *PlanetStation* os llegará una foto de Tamara (la reina de la laca) un poco ligerita de ropa... Creedme, no os gustará...

José María, ¿tú crees que una foto de Tamara Seisdedos puede asustar a unos tipos que han jugado a *Hugo* y *Barbie Cabalga y Juega* sin volverse (demasiado) locos?

LAS GAFAS DE VACILILLA DE SNAKE

TOGARTZI PEPE (E-MAIL)

Espero que publiquéis este e-mail, sino mandaré una carta al Bar Budo diciendo que cierren el bar.

Teniendo en cuenta que desde que nos trasladamos a Barcelona aún no le hemos pagado ni un duro de nuestras deudas, quizá no haga falta tu carta para que tengan que cerrar.

¿Qué tal va eso de la X-Box? ¿Tal bajada de precio no puede ser normal, no?

Pues sí, para la consola de Microsoft la cosa *tá mu malita*. Ni siquiera esa bajada de precio más desesperada que un alcohólico en la fiesta de una guardería ha conseguido que la X-Box fuera más allá de unas ventas meramente discretitas... y es que, como ya demostró en su día la PSX, lo que hace a una consola no es su potencia, sino su catálogo de juegos (y si no, que se lo digan a la Saturn y a la Nintendo 64).

¿Podéis indicarme algún buen lanzamiento que saldrá para PS2 aparte de *FF X*?

¿Te parecen poco *Medal of Honor: Frontline*, *GT Concept 2002*, *Commandos 2*, *Tekken 4*, *Stuntman*, *Pro Evolution Soccer 2*, *The Getaway* y *Kingdom Hearts* (y nos dejamos algunos en el tintero para que no te dé un ataque al corazón al pensar en el pastón que tendrás que gastarte para hacerte con todos estos bombazos).

En *MGS 2*, ¿sirven para algo las gafas *Matrix* de Solid Snake?

Sí, para que si agita la cabeza a un lado y al otro y diga "Si *bebesh* no *conduscash*" parezca Stevie Wonder... no, en serio, no sirven de nada más que para hacer bonito.

Bueno, esta vez no tengo muchas más cosas que contaros, así que me despido.

Sí, aparte de dos ojos, dos orejas, una nariz y una boca no tenemos muchas más cosas que se nos puedan contar... al menos, que estén a la vista.



¿TIDUS? ¿LE HA PASADO ALGO A TIDUS?

PABLO "AURON" PUROHIT (MÁLAGA)

Os leo desde el número 30 y me gustaría que resolvierais mis dudas.

Pues bájate ahora mismo de esa revista, que luego no habrá quien la lea.

¿Qué es lo que le pasa a Tidus al final de *FF X*?

Eeehm... pues no lo sabemos... ¿qué le pasa? ¿Que se queda sin trabajo y tiene que hacer de modelo para Ágata Ruiz de la Prada (porque lleva bien eso de vestirse con ropa hortera)? Ejem ejem... bueno, ya te supondrás que sí que lo sabemos, pero sentimos decirte que por respeto a todos nuestros lectores que aún no hayan terminado este magistral RPG, no te lo podemos explicar.

¿*Mundial FIFA 2002* o *ISS 2*?

Sin dudarlo *ISS 2*, pero lo mejor sería que te guardaras el dinero y esperaras a octubre para comprarte ese pedazo de obra maestra que es *Pro Evolution Soccer 2* (de cuya versión japonesa, *Winning Eleven 6*, tienes un pedacho de reportaje en este mismo número).

¿Para cuándo *Kingdom Hearts*?

Para finales de año, cuando venga ese abuelete calvo, barrigón y con barba blanca... y que conste que nos referimos a Papá Noel, no a Chanquete (en paz descanse).

¿Cuál es el mejor plataformas para PS2?

Hombre, la verdad es que los plataformas en la bestia negra de Sony escasean más que los chistes verdes en la tertulia de *Qué grande es el cine*, pero aun así tienes un pedazo de juego imprescindible como es *Jak & Daxter*.

Y la última pregunta, ¿me recomendáis *Shadow Hearts*?

Si no te importa que a nivel gráfico parezca que estás jugando a la PS One, que el sistema de combate sea más aburrido que jugar a fútbol con un frisbee y que haya más salpicones de sangre que en un matadero... pues bueno, la verdad es que no está del todo mal.

Nada más que contar. Que sepáis que ha sido un placer escribiros.

¡Ay, ojalá todos los placeres fueran igual de asequibles (y no como los cubatas del Bar Budo, que cada vez están más caros)!



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PS2)

Invulnerable
Durante el juego, aprieta **Start** para pausar, y pulsa **■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select y R2.** Volverás al juego automáticamente, y desde ese momento no te dañarán los tiros ni las explosiones.

Munición ilimitada
Durante el juego, aprieta **Start** para pausar, y pulsa **●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲ y Select.** Volverás al juego automáticamente, y tendrás munición ilimitada para todas tus armas (ojo: esto también afecta a la munición de tus enemigos).

Código maestro
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **DAWOIKS.** Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) y activa los trucos que te interese tener activados durante el juego.

Modo Bala de Plata
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **WHATYOUGET.** Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) y activa el truco. A partir de ahora, los enemigos morirán de un solo disparo.

Modo Granada de Goma
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce el código **BOING**. Aprieta **Enter** y las luces verdes te confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) y activa el truco. Tus granadas ahora llegarán más lejos.

Modo Vista de Francotirador
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **LONGSHOT**. Aprieta **Enter** y las luces verdes te confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) y activa el truco. Todas las armas tendrán zoom como el rifle de francotirador.

Modo Anti-balas
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **BULLETZAP**. Aprieta **Enter** y las luces verdes te confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) y activa este truco para volverte totalmente invulnerable a los disparos enemigos.

Desbloquear la Misión 2
Entra en el apartado de opciones desde el menú





principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **ORANGUTAN.** Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear la segunda misión.

Desbloquear la Misión 3
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **BABOON**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear la tercera misión.

Desbloquear la Misión 4
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **CHIMPZEE** en la máquina de enigmas. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán que la entrada ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear la cuarta misión.

Desbloquear la Misión 5
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas e introduce **LEMUR**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán la entrada correcta del código. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear la quinta misión.

Completar la misión en curso con una estrella de oro
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **MONKEY**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán la entrada correcta del código. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear el truco.

Completar la misión anterior con una estrella de oro
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e



introduce **TIMEWARP**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán la entrada correcta del código. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear el truco.

Modo Perfeccionista
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **URTHERMAN**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán la entrada correcta del código. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear el truco. Activar este truco hace que los nazis te maten de un solo disparo, por tanto el juego se vuelve mucho, pero que mucho más difícil.

Modo Torpedos de Fotón
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **TPMOHTON**. Aprieta **Enter** y las luces verdes confirmarán que la entrada del código ha sido correcta. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas) para desbloquear el truco. Activar este truco hace que tus armas disparen torpedos de fotón en lugar de balas, igualito que las naves de *La Guerra de las Galaxias*.

Cómo se hizo la secuencia de vídeo de la primera misión
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGEO**. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

Cómo se hizo la secuencia de vídeo de la segunda mision
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGET**. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

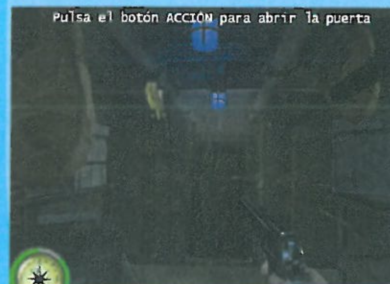
Cómo se hizo la secuencia de vídeo de la tercera misión
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGER**. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

Cómo se hizo la secuencia de vídeo de la cuarta misión
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGEF**. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

Cómo se hizo la secuencia de vídeo de la quinta misión
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGEI**. Ahora ve a la opción de secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

Como se hizo la secuencia de vídeo de la sexta misión
Entra en el apartado de opciones desde el menú principal. Accede a la máquina de contraseñas, e introduce **BACKSTAGES**. Ahora ve a la opción de





secretos (que está justo debajo de la máquina de enigmas). Aprieta **Enter** y las luces verdes te indicarán que has introducido un código correcto. Selecciona la opción situada justo debajo de la máquina de enigmas para desbloquear la secuencia.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M (PS ONE)

Nuestro lector **Manuel Delis** nos escribe para pedir trucos de este shoot'em-up de Acclaim. No es que sea el juego con más códigos de la historia de la PSX, pero si que existe una especie de código maestro que activa una serie de ventajas.
Debes ir al menú principal, y apretar **L2+ R2** (a la vez), y mientras los mantienes pulsados introducir ←, ↓, →, ↑. Debes repetir el truco una serie de veces, hasta que un pequeño mensaje en la parte inferior derecha de la pantalla te indique que has activado el código. Este truco proporciona acceso a todos los niveles, munición infinita e invulnerabilidad.

V-RALLY 3 (PS2)

Éstos son los pasos que debes seguir para conseguir los cuatro coches ocultos del simulador de rallies de Infogrames.

Subaru Impreza 2000
Gana el campeonato de 2.0 L en el modo Carrera.

Misubishi Lancer Evolution VI
Gana el campeonato de 1.6 L en el modo Carrera.

SEAT Cordoba Repsol
Completa el modo Reto.

Toyota Corolla V-Rally
Establece un nuevo tiempo récord en todos los circuitos.





TIGER WOODS PGA TOUR 2002 (PS2)

Introduciendo los siguientes códigos en la sección "Enter passwords" del menú de opciones, conseguirás desbloquear todos los jugadores y circuitos de este excelente juego de EA Sports.

Todos los golfistas y campos
Introduce **ALLORNOTHIN** como código.

Todos los campos
Introduce **GIVEITUP** como código.

Desbloquear a Brad Faxon
Introduce **ENOXAF14D** como código.

Cedric 'Ace' Andrews:
Introduce **TSWERDNA12O** como código.

Desbloquear a Colin Montgomery
Introduce **EYTNOMO9E** como código.

Desbloquear a Erika 'Ice' Von Severin
Introduce **RVESNOV08G** como código.

Desbloquear a Jasper Panevik
Introduce **OKIVENRAP02U** como código.

Desbloquear a Jim Furyk
Introduce **OKYRUFO5R** como código.

Desbloquear a Justin Leonard
Introduce **RDRANOAEL130** como código.

Desbloquear a Kellie Newman
Introduce **SNAMWEN172** como código.

Desbloquear a Lee Janzen
Introduce **INEZNAJ11W** como código.

Desbloquear a L'Mo
Introduce **P2UTAVAAT15S** como código.

Desbloquear a Melvin 'Yosh' Tanigawa
Introduce **WAWAGINAT07I** como código.

Desbloquear a Moa 'Big Mo' Ta'a Vatu
Introduce **O1UTAVAAT06T** como código.

Desbloquear a Notah Begay III
Introduce **DYAGEBO4E** como código.

Desbloquear a Stuart Appleby
Introduce **UYBELPPA160** como código.

Desbloquear a Solita López
Introduce **GZEPOL10R** como código.

Desbloquear a 'Super' Tiger
Introduce **2TREPUS01S** como código.

Desbloquear a Vijay Singh
Introduce **SHGNISO3P** como código.

Modo alternativo para conseguir jugadores
En el modo Tiger Challenge derrota a un jugador para desbloquearlo en el resto de los modos.

Conseguir el trofeo Aces Wild
Consigue un *hole in one* (acertar el hoyo de un solo golpe) en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Back to Back
Consigue dos *eagles* consecutivos en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Birdie Buster
Consigue más de doce *birdies* seguidos en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Birdie Streak
Consigue seis *birdies* consecutivos en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Eagle Stravaganza
Consigue cuatro *eagles* seguidos en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Eagle Hunt
Conseguir un *eagle* en todos los hoyos del Tiger Challenge.

Conseguir trofeo Long Distance Drive
Golpea la bola a más de 350 yardas de distancia (es la medida utilizada en el juego)





en el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Long Putt
Golpea un *putt* de más de de 55 pies en el Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Scenario Challenge
Completa todos los escenarios del modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Tiger Challenge Completion
Completa del todo el modo Tiger Challenge.

Conseguir el trofeo Top of the Tournaments
Acaba todos los torneos que forman el Tiger Challenge en primera posición.

Desbloquear el campo de Princeville
Consigue 50.000 dólares con tu jugador.

Desbloquear el campo de Black Rock Cove
Consigue 200.000 dólares con tu jugador.

Desbloquear el campo de Royal Brickdale Course
Consigue 400.000 dólares con tu jugador.

Desbloquear hoyos en el Campo Soñado de Tiger
Cada vez que completes un nivel en el modo Tiger Challenge conseguirás un nuevo hoyo en el Campo Soñado de Tiger.

NO ONE LIVES FOREVER (PS2)

Existe un sencillo truco para poder seleccionar la misión en la que quieres jugar, y en qué sector de la misma deseas empezar la partida. Basta con ir al menú principal y resaltar la opción "Cargar partida". Aprieta **L3+R3** (a la vez) y pulsa después ✖ para entrar en la



pantalla de selección de misiones. Desde aquí podrás seleccionar empezar en cualquier punto del juego, aunque este estado no quedará grabado en tu memory card a no ser salves tú mismo la partida durante el juego.

SOUL BLADE (PS ONE)

Unos de los mejores beat'em-ups que Namco creó para la PSX fue este juego en el que una serie de personajes se enfrentaban a espadazo limpio. Nuestro lector **Álvaro Jiménez** nos pregunta desde Sevilla si es cierto que existe un truco para hacer que Sophitia (una dulce sacerdotisa guerrera que aparece en este juego) aparezca, digamos, ligerita de ropa... y sí, existen otros dos diseños de Sophitia aparte del original, y cada uno de ellos utiliza menos cantidad de ropa para su vestuario (aunque ninguna de ellas aparece desnuda como insinúas, no seas malpensado). Así es cómo se desbloquean:



Sophitia en minifalda
Para conseguir a la adorable sacerdotisa con una minúscula minifalda en lugar de armadura, deberás jugar en el modo Edge Master con la propia Sophitia y obtener su octava arma. Hazlo y la nueva Sophitia aparecerá en la pantalla de selección de personajes, a la izquierda de Hwang.

Sophitia en bañador
Para conseguir a la luchadora más 'playera' de la historia de los videojuegos (con permiso de los bikinis del *Dead or Alive 2*, claro) debes conseguir todas las armas de todos los luchadores en el modo Edge Master. De acuerdo, no es fácil, pero valdrá la pena cuando consigas echarle un vistazo a sus adorables piernas poligonales...



SOLDIER OF FORTUNE GOLD (PS2)

nvencibilidad
Pulsa **Select** durante el juego, después, aprieta **R1+L1+R2+L2+■** y entonces ←. Serás invulnerable. Repite el código para desactivarlo.

Rellenar munición
Pulsa **Select** durante el juego, después aprieta **R1+■** y entonces ←. Has de tener en cuenta que este código 'reseteará' tus armas a las que había disponibles en el Nivel 1. Repite el código para desactivarlo.

Armas 'de peso'
Pulsa **Select** durante el juego, después, aprieta **L2+R2+■** y entonces ←. Tendrás las armas más poderosas del juego. Repite el código para desactivarlo.

Sin muros
Pulsa **Select** durante el juego, después, aprieta **L1+L2+R2+■** y entonces ←. Ahora podrás atravesar las paredes. Repite el código para desactivarlo.

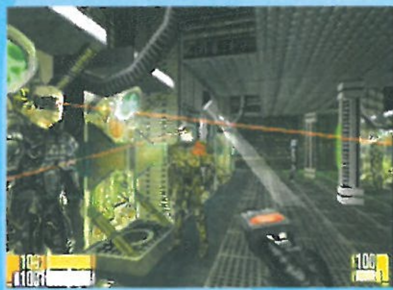
Sin gravedad
Pulsa **Select** durante el juego, después, aprieta **L1+L2+R2+←+■** y entonces Start. ¿A qué no adivinas que efecto tiene este truco? Repite el código para desactivarlo.



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (PS2)

Rellenar munición
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **R1+R2** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta, y la munición del arma que lleves en ese momento se rellenará del todo. Ten en cuenta que el código se debe repetir después de cada carga o al entrar en una nueva área.

Munición ilimitada
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **L1+ L2+ R1+R2+■** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta, y tendrás munición ilimitada para las armas que tengas en tu poder en ese momento.



Modo Blanco Automático
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **L1+L2** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta, y aparecerá un pequeño mensaje en la esquina superior izquierda para indicar el estado del truco, que hace que apuntes automáticamente a los enemigos. Ten en cuenta que el código se debe repetir después de cada carga o al entrar en una nueva área.

Rellenar armadura
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **L1+R2** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta. Tu nivel de armadura se rellenará totalmente. Ten en cuenta que el código se debe repetir después de cada carga o de entrar en una nueva área.

Salud a 999
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **L1+L2+R1+R2** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta, y un pequeño mensaje en la esquina superior izquierda para indicar el estado del truco. Tu nivel de salud aumentará automáticamente a 999 puntos. Ten en cuenta que el código se debe repetir después de cada carga o de entrar en una nueva área.

Modo Dios
Pulsa **Start** para pausar el juego. Entonces aprieta **L1+L2+R3+R1+R2** y **Select** (a la vez). Una voz femenina dirá "Impressive" para confirmar que la entrada del código ha sido correcta, y un pequeño mensaje en la esquina superior izquierda para indicar el estado del truco, que te hará totalmente invulnerable. Ten en cuenta que el código se debe repetir después de cada carga o de entrar en una nueva área.



RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE
1 FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
2 METAL GEAR SOLID BAND
3 DRAGON BALL FINAL BOUT
4 FINAL FANTASY ANTHOLOGY
5 FINAL FANTASY VIII (PLAT.)
6 FIFA FOOTBALL 2002
7 FIFA FOOTBALL 2002
8 PRO EVOLUTION SOCCER
9 FINAL FANTASY VI (PLATINUM)
10 DRACULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO

PS2
1 FINAL FANTASY X
2 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
3 SPIDER-MAN: THE MOVIE
4 R.E.: CODE VERONICA X (PLATINUM)
5 GRAN TURISMO 3 (PLAT.)
6 GRAND THEFT AUTO 3
7 PRO EVOLUTION SOCCER
8 METAL GEAR SOLID 2
9 ONIMUSHA: WARLORDS
10 ISS 2

X-BOX
1 SPIDER-MAN: THE MOVIE
2 MOTO GP
3 HALO
4 DEAD OR ALIVE 3
5 ISS 2
6 PROJECT GOTHAM RACING
7 NBA INSIDE DRIVE 2002
8 NIGHTCASTER: TRIUNFO SOBRE LAS TINIEBLAS
9 GUN VALKYRIE
10 RALLYSPORT CHALLENGE

GAMECUBE
1 SUPERSMASH BROS. MELEE
2 STAR WARS: ROGUE LEADER
3 PIKMIN
4 SPIDER-MAN: THE MOVIE
5 LUIGI'S MANSION
6 SONIC ADVENTURE 2
7 ISS 2
8 VIRTUA STRIKER 3
9 007: AGENT UNDER FIRE
10 WAVE RACE: BLUE STORM

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÒN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET26**

3 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

7 CRASH BANDICOOT 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 3**

8 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 MEDIEVIL 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

10 RESIDENT EVIL 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

2 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCION**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

5 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

6 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

7 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

8 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCION**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

9 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 41**

10 R.E. CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

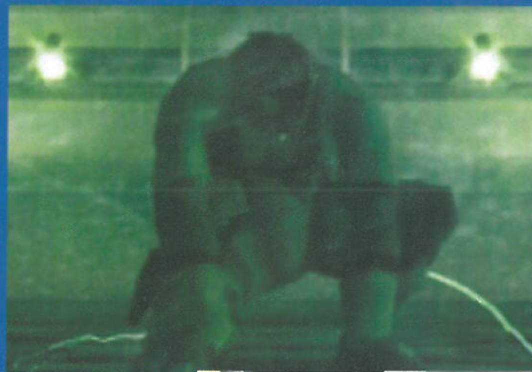
¡¡NUEVO PREMIO!!
¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17



http://www.hypnosysworld.com

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.





LOS MEJORES DEL MES

1 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

2 GT CONCEPT 2002
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 TIGER WOODS 2002
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

4 V-RALLY 3
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 PRISONER OF WAR
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**





RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

6 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

7 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

8 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

9 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

10 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

LOS MÁS ESPERADOS

1 THE GETAWAY (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 TOMB RAIDER: TAOD (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

3 TEKKEN 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 COLIN MCRAE 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 VIRTUA TENNIS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**







RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).
El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.

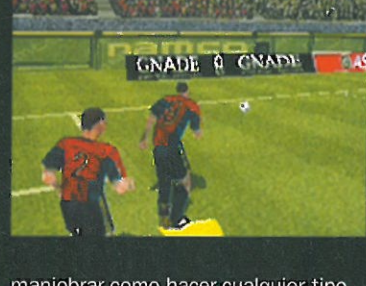












LIBEROGRANDE

ECHANDO PARTIDOS A LO JUAN PALOMO

DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1997**

Hoy en día, cuando estamos acostumbrados a las vistas laterales y al juego de equipo que nos proporcionan sagas como *Pro Evolution Soccer*, *FIFA* o *Esto es Fútbol*, resulta sorprendente y refrescante reencontrarse con un simulador futbolístico tan curioso como *LiberoGrande*. Y es que a los desarrolladores de Namco se les ocurrió una idea auténticamente genial para insuflarle nueva vida a los simuladores balompédicos: que el usuario sólo pudiera jugar con un futbolista, haciendo que nuestros compañeros fueran manejados por la CPU según nuestras propias indicaciones. En pocas palabras, nos hacían vivir un partido tal y como lo debe de vivir un jugador real.

Podría haber sido, no sólo una obra maestra, sino una auténtica revolución para el género, sino hubiera sido por un detalle: una más que dudosa jugabilidad. Y es que el control de *LiberoGrande* es uno de los más duros que recordamos en un juego de fútbol, haciendo tremendamente complicado tanto maniobrar como hacer cualquier tipo de pase o chute, obligándote a apretar con fuerza todos los botones y quitándole fluidez a las jugadas (algo muy importante en este género). Tampoco facilita las cosas el pésimo trabajo de cámaras (a lo que ayuda los cinco años que tiene ya el título, que pesan mucho a nivel técnico), que hace que la mayoría de veces corramos a ciegas tras una pelota que no sabemos dónde se encuentra, y que muchas otras recibamos un pase de no se sabe dónde, pillándonos por sorpresa y provocando que perdamos la posesión del esférico.

Lo sorprendente es que, a pesar de sus numerosos fallos, una vez consigues hacerte con su muy exigente control *LiberoGrande* divierte, y mucho (sobre todo si utilizas la opción para dos jugadores a pantalla partida). Al menos, es una bocanada de aire fresco para un género en que sus representantes más destacados se parecen cada vez más entre sí.

EL USUARIO SÓLO PODÍA JUGAR CON UN FUTBOLISTA, HACIENDO QUE NUESTROS COMPAÑEROS FUERAN MANEJADOS POR LA CPU SEGÚN NUESTRAS PROPIAS INDICACIONES

MEJORANDO LO PRESENTE

Tres añitos después del primer *LiberoGrande*, Namco se atrevió a publicar un *LiberoGrande 2*, rebautizado más tarde como *LiberoGrande International*. Esta segunda parte mejoraba increíblemente la jugabilidad de su secuela (con la excepción de las cámaras, un problema que arrastra el concepto del juego), haciéndolo mucho más controlable e infinitamente más divertido. Pero además, se perdían los futbolistas inventados y por fin podíamos escoger selecciones para, después, elegir al jugador que quisiéramos llevar durante los partidos (eso sí, con nombres como "Paul" por Raúl o "Mirientes" por Morientes). Es una pena que pasara casi desapercibido, porque le daba sopas con honda a ciertas sagas futbolísticas de éxito.






FUERA DE ÓRBITA

¿TIENE FUTURO EL JUEGO *ON-LINE*?

HOLYBEAR Y T-VIRUS DISCUTEN AMIGABLEMENTE ESTE MES SOBRE EL FUTURO *ON-LINE* DE PLAYSTATION 2. TENIENDO EN CUENTA QUE CASI CORRE LA SANGRE CADA VEZ QUE HABLAMOS DE ESTE TEMA EN LA REDACCIÓN, LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA.



SONY *NO-LINE*

Twisted Metal: Black fue uno de los primeros juegos con los que Sony alardeó del universo *on-line* que estaba a punto de servirnos. Y la verdad es que, por ahora, los padres de la PS2 tienen poco de 'servidores' y sí mucho de *Black*. No hay más que fijarse en el relativo batacazo de su buque insignia, *Final Fantasy XI* (... ¡y encima pagando!), para darse cuenta de que la organización *on-line* de Sony todavía está más verde que El Increíble Hulk con envidia. Lo primordial en una conexión es que sea rápida, y lo cierto es que hoy por hoy, más que estar en línea, los usuarios de *FF XI* parece que estén 'en curvas'... ¡pero de carretera comarcal para abajo! Y por desgracia, en el mundo *on-line* nos esperan horas y horas de juegos repetitivos, con la originalidad bajo mínimos: podremos jugar a clones de *Quake*, sólo para masocas lisérgicos, gatos alérgicos a los mouses, o enfermos del DualShock 2; podremos jugar a clones de *Phantasy Star On-Line/Diablo/FF XI*, el arte de jugar a rol sin argumento, sin cerebro y sin yemas de los dedos de tanto pulsar el mismo botón continuamente; o a géneros tan tradicionales como los deportivos o las carreras, en los que ante todo prima la velocidad de refresco de pantalla y de conexión (¿será el viento o he oído risas?). Antes que dar un paso tan ambicioso como el juego en línea, sería preferible que se invirtiesen esfuerzos en otras líneas: argumentales, de definición en pantalla (esas conversiones PAL), de juego...



LA PACIENCIA ES LA MADRE DE LA CIENCIA

Echando mano de esa enciclopedia de la vida que son las puertas de los lavabos públicos, existen frases tan adecuadas a este tema como "Roma no se construyó en dos días", "No empieces la casa por el tejado" o "Vísteme despacio que tengo prisa". Aunque a los pobres ignorantes como nosotros nos parece que todos los inventos que nos rodean fueron creados espontáneamente, ya con una forma perfecta y sin fallo alguno, lo cierto es que todos son fruto de la práctica del ensayo y error por parte de sus creadores (aparte de la pérdida de algún que otro dedo). Así que es relativamente normal que los primeros intentos de Sony por ofrecer juego *on-line* tengan fallos, porque es así, corrigiendo errores, como se consigue que algo funcione bien. Lo malo es que, sí, si queremos jugar en red con ciertas garantías de no tener que jubilarnos antes de conseguir entrar en conexión, tendremos que echarle bastante paciencia. De todas maneras, lo interesante de la posibilidad de poder disputar partidas a través de Internet no será tanto la aparición de títulos puramente *on-line*, sino (como ocurre en PC, una plataforma que está ya acostumbrada a estas movidas *internáuticas*) la inclusión en los juegos tradicionales de opciones multijugador en red. Y es que eso de amarse a sí mismo y estar solo delante de la consola está muy bien, pero de vez en cuando no va mal socializarse y descubrir que detrás de la ventana de nuestro cuarto hay mucho más mundo del que parece.

FUERA DE JUEGO





GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 45
Antonia Almonacid MOSTOLES (MADRID)

CONCURSO SCOOTER SUPER FANCY 50 (PLANET 43)
Pablo Rodríguez BARCELONA

CONCURSO FIGURITAS FINAL FANTASY (PLANET 43)
LOTE TIDUS-YUNA-SEYMOUR Alfonso Jiménez HOSPITALET (BARCELONA), Antonio Pérez OROPESA DE MAR (CASTELLÓN), Alex Moledo PONTEVEDRA, José Manuel Triviño YUNQUERA (MÁLAGA) **LOTE TIDUS-YUNA** Francisco Rodríguez BARCELONA, Jose Manuel Revelles HUESCAR (GRANADA), Jorge Solans LLEIDA, Agustín Martín BERJA (ALMERÍA) **FIGURA TIDUS** Ignacio Menéndez VILLAPÉREZ (OVIEDO), Pedro Juan Castillo CASTELLÓN DE LA PLANA, Guillermo Portillo CADIZ, Roberto López CÓRDOBA

CONCURSO METAL SLUG X (PLANET 43)
Salvador Nevado JARAIZ DE LA VERA (CÁCERES), Miguel Angel Roviño GUADAMAR DEL SEGUR (ALICANTE), Marcos Armas LAS PALMAS, Mario Megias GRANADA, Jose Alonso A GUARDA, David Roselló MADRID, Juan Calderón PALMA DE MALLORCA, Ángel Sánchez CIEZA (MURCIA), Samuel Rubio VALENCIA, Ángela Portillo CÁDIZ, Bernardo Marcos SANT CUGAT (BARCELONA), Ramses Rodríguez OVIEDO, Gabriel Díaz SANT BOI DEL LLOBREGAT, Mª Carmen Ruiz SEVILLA, Miguel Angel Rodríguez BASAURI (VIZCAYA)



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

El combate más esperado está a punto de celebrarse. La verdad es que *Virtua Fighter 4* nos dejó maravillados, sin embargo todavía nos resistimos a otorgarle el título de mejor juego de lucha en PS2 hasta que vea la luz su gran rival: *Tekken 4*. En septiembre podremos sacar conclusiones en el enfrentamiento definitivo entre estos dos monstruos de los *beat'em-up*.

Tras la auténtica avalancha de juegos de rallies a la que hemos asistido últimamente, en el próximo número vais a poder encontrar todos los secretos del que está llamado a ser el mejor de todos ellos: *Colin McRae 3*. ¿Responderá a las expectativas que ha creado?

En este número habéis podido encontrar un pequeño avance de *Commandos 2*, pero os podemos asegurar que el juego da mucho más de sí. La obra magna de Pyro Studios (por lo menos hasta que nos sorprendan con su nuevo proyecto) requiere horas de dedicación y mucha habilidad en el escaqueo de los soldados alemanes, pero en el número 46 de *PlanetStation* comprobaréis que vale la pena.

Llevamos ya algunos meses conociendo con cuentagotas detalles de *Stuntman*, pero hasta el pasado E3 no pudimos probarlo con nuestras propias manos. Tras las vacaciones podremos por fin ofreceros nuestras impresiones de la versión final, pero lo cierto es que el nuevo juego de Reflections tras las dos entregas de *Driver* promete revolucionar el género de la conducción... y hasta puede que deje en el paro a algún que otro especialista de cine.

A LA VENTA A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.